MARZO 1987 L.6000

COMMODORE TIME

MENSILE DI INFORMAZIONE E CULTURA PER UTENTI COMMODORE

ANNO II N 9 MARZO 1987 SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - GRUPPO III/70

VIKING 10

COLOR GRAPHICS DISPLAY SYSTEM

HI-RESOLUTION

VIKING 10 COLOR GRAPHICS

Display System

Il sistema video colore Viking 10 ad alta risoluzione,e'direttamente interfacciabile al sistema IBM della serie PC.XT-AT-RT e compatibili,comprende un monitor a colori ad alta risoluzione da 19 pollici, collegato ad una potentissima scheda di controllo, inserita in uno slot interno della macchina.

Il monitor e' stato disegnato riprendendo la linea estetica della macchina, associando funzionalita' ed ergonomia.

Il sistema Viking 10 ha una risoluzione di 1024 x 78 pixel ad una frequenza verticale di 60 Hz, un formato fino ad ora ottenibile con stazioni di lavoro CAD/CAE molto complesse e di prezzo elevatissimo.

La scheda di controllo grafica e' dotata del potentissimo microprocassore Hitachi HD-63484 ACRTC, che permette la visualizzazione simultanea sia di testo che di sofisticate funzioni CAD/CAE, all'interno di uno stesso programma.

Per informazioni e vendite:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Milano (Italy)Tel.02/6705774

MONITERM

GRUPPO EDITORIALE **Schirinzi** s.r.l.

* **Direttore Responsabile**
Luigi Schirinzi
* **Direzione Tecnica**
Donato Schirinzi
* **Direzione Amministrativa**
Cesarina Marazzato
* **Segreteria di Redazione**
Patrizia Polli
* **Redazione**
Alessandro Gualtieri
Cesare Schiavon
Mauro Pagani
Remo Ruggi
Savitri Riccardi
Angelo Riccomini
Paolo Jasparro
Luigi Grassi
* **Fotocomposizione e impaginazione grafica**
Donato Schirin.
Giacomo Arceri
* **Fotografia**
Alessandro Gualtieri
* **Consulenza Tecnica**
Fabio Sanvito
* **Inviato dall'estero**
Ronnie Dikinson
* **Pubblicita' e abbonamenti**
Gruppo Editoriale Schirinzi SRL
via Ettore Bellani,3
20124 Milano
Tel.02/6706440–670600.
* **Hardware & Software**
Domus Hardware & Software SRL
via Ettore Bella..i,3
20124 Milano
Tel.02/6705774–6706384
* **Stampa e Fotolito**
Centro Stampa SRL
via G.L.opardi,15
10040 Leini (TO)
* **Diffusione in Italia e all'estero**
Eurostampa SRL
C.so Vittorio Emanuele II,111
Torino (Italy)
* **Autorizzazione alla Pubblicazione**
N.295 del Tribunale di Milano
in data 31/Maggio/1986
Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70
Prezzo di copertina: L.6000
Numeri Arretrati : L.9000

I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Schirinzi SRL
via Ettore Bellani,3 20124 Milano
mediante emmissione di assegno bancario/circolare
o vaglia postale/telegrafico.

ALL'INTERNO.......

COMMODORE TIME

Una pubblicazione mensile di informazione Hardware & Software per utenti COMMODORE.

Indice degli Inserzionisti

DIRECTOR'S PAGE

Carissimi amici "di penne e piume" (come direbbe qualcuno dei nostri spiritosi redattori), eccoci di nuovo con voi con mille notizie, tantissimi articoli, un'infinita' di suggerimenti e, per i lettori piu' impazienti, anche qualche indiscrezione sulle nuove produzioni della Commodore, per quanto riguarda gli annunciati modelli Amiga.

A dire il vero si tratta di qualcosa di piu' che semplici indiscrezioni, anche perche' i nostri 007 di turno (alias i nostri infaticabili inviati speciali) hanno raccolto molte succulente notizie al riguardo dei nuovi Amiga 500 e 2000 che dovrebbererо essere messi in commercio prima dell'estate.

Per questo, comunque, vi rimandiamo all'articolo dedicato nelle pagine successive di questo numero.

Prossimamente su questi schermi, inoltre, avremo un servizio completo su tutti i vari velocizzatori, in cartuccia e non, proprio per venire incontro a le pressanti richieste di informazioni al riguardo, pervenuteci dai lettori di tutt'Italia.

A questo proposito vorremmo anche ribadire l'invito a tutti i Commodore Club italiani da cui siamo desiderosi di ricevere notizie, a mandare materiale da pubblicare, sempre nell'ottica di instaurare un vero e redditizio dialogo con utenti e lettori di tutta la penisola.

Ultimamente il mercato software per home e personal computer ha mostrato una certa tendenza ad abbandonare o tralasciare la produzione, gia' ampliamente sfruttata, di videogames, per potenziare ulteriormente e rivalutare quella delle utility e dei programmi cosiddetti "seri", proprio per far maturare in tutti gli utenti, anche medi, una corretta conoscenza delle potenzialita' e dei redditizi utilizzi dei propri "amici cibernetici", ormai entrati a far parte della nostra vita di tutti i giorni.

Nuove applicazioni del Geos Commodore, ad esempio, stanno arrivando dagli Stati Uniti, proponendo, finalmente, a tutti gli utenti del "piccolo" di casa Commodore, un versatilissimo e concorrenziale strumento di lavoro atto anche a rivalutare le sorti del tanto celebrato CBM64 al quale, erroneamente, troppo spesso si e' collegata l'immagine dei semplici videogiochi.

Anche qui, vale il discorso fatto al riguardo dell'articolo sui vari velocizzatori e, state tranquilli, nei prossimi numeri potrete venire a conoscenza di tutte le piu' interessanti pecularieta' di quest'ottimo programma, dopo essere stato messo a nudo dai nostri esperti.

Per finire questa nostra chiaccherata e lasciarvi liberi di "scorazzare" per le pagine della nostra rivista, alla ricerca degli articoli piu' interessanti, vorremmo porgere un saluto particolare alla crescente e folta schiera di lettori che continua ad accordarci la propria fiducia, permettendoci concretamente e idealmente di migliorare sempre piu' la nostra pubblicazione, sempre pronta a venire incontro alle esigenze e alle vere necessita' di ogni utente.

Buona lettura quindi e...a risentirci presto!!

FUJITSU PRINTERS
DL2400
DL2400
Stampanti a 24 aghi
Versatili e silenziose
— Eccellente stampa multicolore anche su lucidi per Overhead projectors.
— Facilità d'uso, grazie alla presenza di un display a cristalli liquidi di 16 digits.
— Silenziosità operativa: 53 dBA.
— Multiemulazione.
La facilità d'uso non è dovuta solamente alla presenza del display. Il foglio continuo viene caricato e scaricato automaticamente, senza la necessità di rimuoverlo quando si inseriscono i fogli singoli.
per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Milano Tel.02/6705774–6706384
A differenza di altre stampanti a colori la DL 2400 C può lavorare anche con pacchetti applicativi con output monocromatico. Una larga scelta di fonts di caratteri è offerta da numerosi font cartridges, insieme ad una stampa di qualità ad alta velocità ed una stampa "lettera" insuperabile.
Le interfacce Centronics e RS 232 C possono essere entrambe presenti.
L'affidabilità è ai massimi livelli: 6000 ore di power-on.
FUJITSU

Vendo tutte le ultimissime novità per CBM64 come: Gauntlet, Top Gun, Marble Madness, Dragon's Lair II, Paperboy ecc. Tutti giochi e utility a lire 1.000. Alessandro Farina, Via Ferrarecce - Parco Sole, 81100 Caserta.
Tel. 0823/321604

Vendo le enciclopedie "7 Note Bit" e "Videobasic", per C 64. Tutto in ottimo stato e perfettamente rilegate a lire 50.000 cadauna. Cristiano Cravanzola, Via Prof. Oliva 16, 12011 Borgo S.D. (CN).

Vendo per Commodore Amiga tutto il software presente sul mercato, prezzi modici. Scrivere o telefonare a: Roberto Corbelli, V. Giardini 432, 41028 Serramazzoni (MO).
Tel. 0536/952141

Vendo MPS 802 per CBM 64, stampante in ottimo stato con Kit grafico montato al costo di LIT. 350.000. Dante Seta, Via Bertolotti 10, 10015 Ivrea (TO).
Tel. 0125/48995

Il Crazy C Club offre ultime novità software per C 64. Per informazioni telefonare o scrivere a: Marco Sciveres, Via G. Bruno 8, 97100 Ragusa.
Tel. 0932/24171-45140

Vendo e cambio programmi, per Amiga e MS-DOS (IBM). Cerco manuali e programmi di grafica e telecomunicazioni. Allegare un francobollo per la risposta. Luca Zammarchi, V. Masseta na 13, 58022 Follonica GR
Tel. 0566/51511

Possiedo tutti i programmi per C 64 su disco o nastro. Vendo soprattutto in blocco a prezzi incredibili. Massima serietà. Maurizio Anfossi, Via Simonetti 4, 14018 Roatto AT.
Tel. 0141/938118

Vendo software per Amiga, a Lire 15.000 il disco. Arrivi settimanali, ultime novità software per CBM64 Massima serietà. Telefonare ore pasti: Tony Boemi Via XX Settembre 62, 88100 Catanzaro.
Tel. 0961/26297

Vendo cartuccia sprotettrice, che passa tutto su disco o nastro. Per informazioni telefonare: Paolo Sarego, Via del Terminillo 51, 02100 Rieti.
Tel. 0746/484988

Vendo centinaia di programmi per Amiga, C128, C64 Richiedere lista gratuita Gabriele Fanelli, Via Zaccagnini 129, 00128 Roma.
06/6481176

Vendo a prezzi incredibili o cambio ultime novità per C 64. Vendo plotter 4 colori a Lire 200.000. Oreste Natale, S.S. 91 per Contursi 38. 84020 Campania (SA).
Tel. 0828/45207

Vendo stampante Commodore MPS 803 con trattore come nuovi. Regalo penna ottica il tutto a lire 400000 Giorgio Cardone, Via Magliorano 013, 70059 Trani (BA). Tel. 0883/584902

Vendesi software di qualunque tipo (utilities, programmi grafici, games, database ecc.) o scambiasi con qualunque novità. Telefonare Walter Ventura Via Montessori 1, 97100 Ragusa. Tel. 0932/45140

Vendo scambio oltre cento programmi per Commodore 128 e 128 CP/M, inoltre più di 500 programmi per Commodore Amiga. Richiedi la lista a: Igor Manakoff Via Filelfo 11, 20145 Milano. Tel. 02/3453046. Telefonare ore 20.

Possediamo software per Amiga, a prezzi eccezionali. Per informazioni e acquisti richiedere lista a Fabio Bianco, Via Trieste 9/12, 16145 Genova.
Tel. 010/315980

Vendo e scambio programmi per C 64, circa un migliaio di titoli. Tiziano Capelli, Via A. Volta 9, 40026 Imola (BO).
Tel. 0542/41422

Vendo ultime novità per CBM64: Campionship Wrestling, Marble Madness ed altri. Inoltre posseggo 4 dischi porno . Inviate le vostre liste (solo su disco). Telefonare ore pasti o tra le 17 e le 19. Walter Rossi, Via Martignacco 66, 33100 Udine.
Tel. 0432/540214

Vendo CBM64, registratore plotter 1520, penna ottica con software, il tutto con manuali e cavi, joystick, programmi, riviste e libri. Il tutto a lire 600.000. Dario Unia, Via Mario Romagnoli 12, 00136 Roma.
Tel. 06/3491822

Vendo software, ultimissime novità per C64. Contattatemi preferibilmente telefonando, comunicando i programmi voluti. Prezzi sbalorditivi. Enrico Granzotto, Via Pastro 126 31050 Fontane di Villorba (TV).
Tel. 0422/910258

Vendo Commodore 128, Drive 1571, Monitor 1901, Freeze Frame, registratore, contenitore con 60 dischi 350 Programmi, il tutto a lire 2.000.000. Non vendo separatamente. Andrea Brilli, Via Roma 103, 57100 Livorno.
Tel. 0586/807436

Vendo per puro recupero spese, games, utility e soprattutto grafica per C 64. Massima serietà. Maurizio Anfosso, Via Simonetti 4, 14018 Roatto (AT).
Tel. 0141/938118.H. 19/20

VARIE

Dispongo di ottimo software ed hardware per Commodore 64 e 128. Contatto altri utenti amatoriali e hobbisti. Carlo Vincenzi, Via Resistenza 26, 41033 Concordia (MO).
Tel. 0535/54325

RICHIESTE

Utente Amiga di Varese, cerco per formare gruppo e scambi programmi. Posseggo circa Cento titoli. Rene Gazzoldi, Via Chiesa 1, 21025 Comerio (Va).
Tel. 0332/743984

Compro per Commodore 64, manuale in italiano e relativo software su disco. IL linguaggio"Basic Lighting" (Oasis Software). Carlo Vincenzi, Via Resistenza 26, 41033 Concordia MO
Tel. 0535/54325

Cerco per CBM 64 programma TOT 13 MP/FV, possibilmente con manuale (anche in fotocopia) e TOT REVOLUTION. Lorenzo Giannoni, Via Zanelli 19, 25123 BS.
Tel. 030/294505

Cerco manuali per programmi Amiga. Annuncio sempre valido. Rene Gazzoldi, Via Chiesa 1, 21025 Comerio (VA).
Tel. 0332/743984

Cambio programmi per CBM 64. Inviare liste. Massima serietà. (Solo su disco). Renzo Sartini, Via Pisana 46, 50018 Scandicci (FI).
Tel. 055/754601

Cambio programmi per Commodore 64 preferibilmente con istruzioni. Gino Ugiietti, Via Trambio 108, 27011 Belgioioso (PV).

Cambio programmi per C64/128. Inviare le votre liste. Rispondo a tutti. Vito Lopez, Via Montebello 21, 27049 Stradella (PV).
Tel. 0385/40264

Scambio programmi e manuali per Amiga. Posseggo ultime novità. Loris Piccinato, Via Roma 249, 20020 Solaro (MI).
Tel. 02/9690023

Programmi , utility e non per C 64, cambio o vendo a lire 5.000. (disco compreso). Annuncio sempre valido. Antonio Cannone, Corso XXII Marzo 20, 20135 Milano.
Tel. 02/591202

Cerco disperatamente un C 64 Executive da scambiare con Apple II, completo di manuali, in italiano, joystick, stampante termica, e più di 100 programmi. Vorrei anche scambiare, programmi per Apple e Commodore con tutta Italia; posseggo anche le ultime novità come World Games, Scooby Doo e Cobra. Scrivetemi subito. Gianluca Di Gennaro, Piazza della Repubblica 23, Pescara.

Scambio e vendo a prezzi stracciati giochini elettronici e programmi per CBM 64, su nastro e su disco. Michele Federico,Via Copernico 3, 43100 Parma.
Tel. 0521/491082

Per C 64/128 scambio o vendo programmi recenti e ultime novità.Vendo Eprom per grafica MPS 802 e cartuccia trylogic con nuove opzioni. Gianni Cottogni, Via Strambino 23, 10010 Carrone (TO).
Tel. 0125/712311

Cambio - vendo programmi per C64. Offro solo ultime novità, corredate da relative istruzioni e programmi gestionali ed utility. Giuseppe De Nicola, Via Guerritore 16, 84014 Nocera Inferiore (SA).
Tel. 081/926762

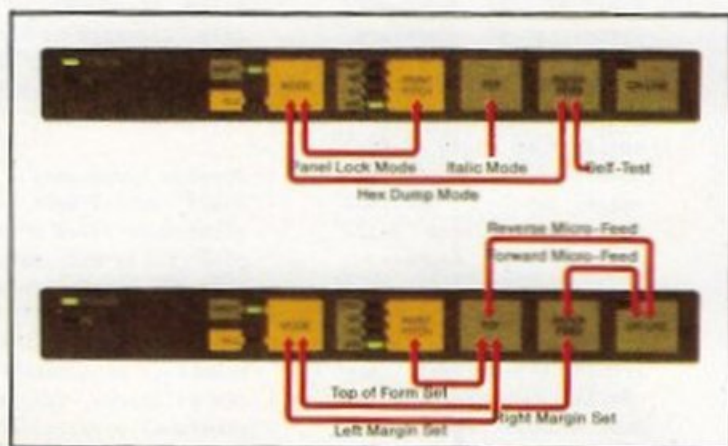
Scambio programmi per Amiga. Novità settimanali Richiedere lista o telefonare. Loris Piccinato,Via Roma 249,20020 Solaro MI
Tel. 02/9690023

Scambiasi programmi per CBM 64 (Games, utilities, programmi grafici, musicali, database). Per informazioni telefonare o scrivere a: Walter Ventura,V. Montessori 1, 97100 Ragusa. Tel. 0932/45140-24171

Cambio per C64 su disco Rispondo a tutti trattasi di scambi. Inviate le vostre liste. Ivo Baldocchi, Via M.Malfettani 1/7 16151 Genova.
Tel. 010/451426

Scambio software, riviste specializzate e programmi di ogni tipo per VIC 20 e C 64. Vorrei anche fondare un Commodore Club in cui poter scambiare pareri e informazioni, oltre che a vario materiale,con tutti i commodoristi Italiani. Paolo Scanniti,Corso POrta Garibaldi 67, Ascoli Piceno.

Scambio per C 64, i migliori titoli del momento (Paperboy, Top Gun e molti altri). Annuncio sempre valido.Alessandro Scudeletti, Via Giovanni 23° N. 6, 20040 Bonate Sotto, BG. Tel. 035/992645

Scambio programmi per Amiga, con o senza manuali. Marco Luciani, Via Mario Borsa 4, 20151 Milano
Tel. 02/3534705

Ricetta del mese:

Golouse–Golouse !!!!

SPAGHETTI ALLA CARBONARA

Introduzione

Avete gustato la ciambella proposta nel numero scorso? Vi e' piaciuta? Che dite, avete ancora i bruciori di stomaco?. No, non e' possibile, di sicuro avrete sbagliato qualche dosaggio o qualche ingrediente; ritentate e sarete piu' fortunati!

Ad ogni modo, per tutti quelli che stanno "mangiando" ciambella da un mese, ecco un altro delizioso manicaretto che si va ad aggiungere al vostro piccolo, ma prezioso, carnet di cuochi provetti.

Si tratta dei celeberrimi Spaghetti alla Carbonara di cui, nonostante non se ne conosca l'inventore, ne' l'anno di "nascita", in tutto il mondo se ne va gustando la raffinatezza e la bonta' da molto tempo.

La preparazione e' alquanto semplice e non richiede, com'e' d'uopo per le ricette che vi proponiamo, particolari cognizioni gastronomiche.

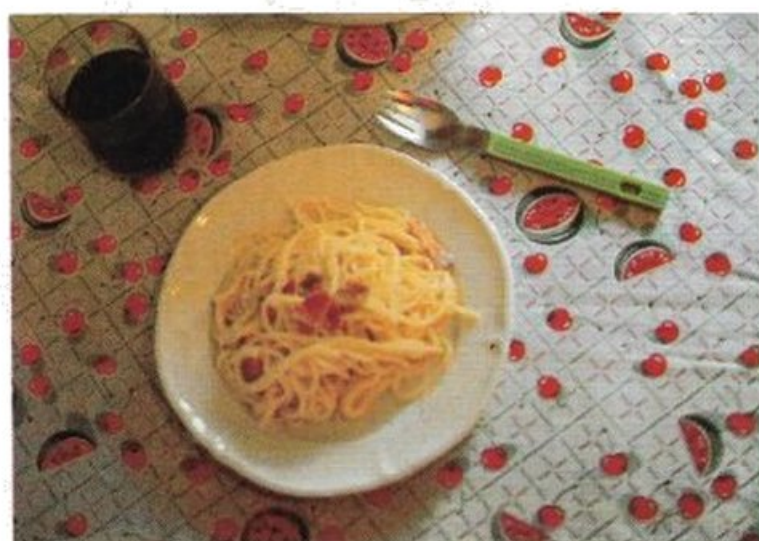
Questo e' il tipico primo all'italiana che si impone per gusto e aroma, degno di aprire una cena importante ma, adatto anche per fare una bella improvvisata agli amici, senza bisogno di lavorare troppo per preparare incredibili pietanze.

Una spruzzatina di pepe nero, come optional, puo', inoltre, rendere ancora piu' appetitoso quest'ennesima e riuscita variante dell'intramontabile e prelibata pasta all'italiana.

Buon appetito!!

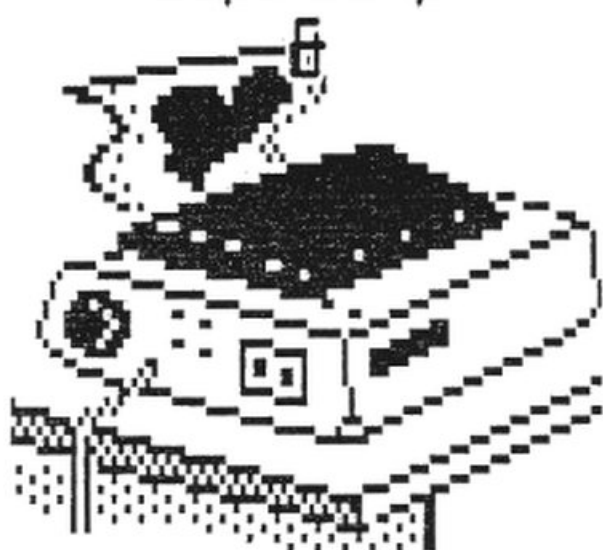
SARA GUALTIERI

C A R B O N A R A

Directions:
Cuocere gli spaghetti nell'acqua salata al dente.Nel frattempo,mettere in un tegame l'olio con la pancetta tagliata a dadini,farla tostare A FUOCO LENTO!!!Sbattere i tuorli, con il parmigiano grattuggiato,una presa di sale,un po' di pepe.Lavorare ben l'impasto e aggiungere 1 vasetto di panna da cucina.Prendere un largo tegame,fare dorare il burro buttare gli spaghetti con qualche cucchiaio dell'acqua di cottura e la pancetta:mescolare rapidamente e togliere dal fuoco.
Buttare contemporanemente i tuorli sbattuti sugli spaghetti e mescolare molto velocemente!

C A R B O N A R A

Serves: 4 Class: PASTA

Calories:

QTY	MEASURE	PREPARED	INGREDIENT
400	Gr.		SPAGHETTI
4	Litri		ACQUA
150	Gr.		PANCETTA AFF.
1	Spoon		OLIO
50	Gr.		BURRO
50	Gr.		PARMIGIANO
tot		manciata	SALE
3			TUORLI

STAR NL-10 & Superscript 128

Dopo l'abbinamento del <u>SuperScript</u> con le stampanti OKIMATE 20 e CITIZEN 120D presentiamo in questo numero quello con la raffinata stampante a matrice STAR NL-10 dotata di interfaccia seriale commodore.

In tale configurazione (ovvero con l'interfaccia seriale di cui sopra) la compatibilita' della NL-10 e' totale con tutti i pacchetti grafici dal GEOS al PRINT MASTER, dall'ART STUDIO al PAINT NOW, dal CAD-3D al 3D GRAPHICS DRAWING BOARD e a tutti quelli che fanno parte del nostro fornito archivio, senza mai presentare alcun minimo problema.

Interfacciata con word processor la stampante da il meglio di se, fornendo all'utilizzatore solo l'imbarazzo della scelta fra le innumerevoli possibilita' di carattere e loro combinazioni.

Dotata, poi, del distributore automatico di fogli singoli si trasforma in una stampamte per ufficio per grossi volumi di stampa di alta qualita' senza tutti gli impicci e i problemi di spazio che il modulo continuo impone. In altre parole, trasforma fogli singoli in modulo continuo.
*Abbiamo preparato un file **default** che posto su ogni disco dati, viene letto automaticamente o.. tramite il comando F1PIP:"defaults", programmando il **SuperScript** in modo da fornire comandi immediati ESC personalizzati.*

La tabella dei comandi riassume tutti quelli del word processor, integrati con i comandi CONTROL e quelli ESC: una fotocopia plastificata costituisce una tabella di consultazione rapida per comandi di uso saltuario.

*Per aggiornare il file **defaults** basta caricarlo con F2, introdurre le modifiche e risalvarlo con il comando F1DR.*

SUPERSCRIPT

TABELLA COMANDI V3.0

CURSORE

Inizio testo	CLR
Fine testo	SH-I
Inizio pagina	HOME
Fine pagina	I
Linea avanti	↑J
Linea indietro	↑K
Linea precedente	↑Y
← sinistra	<
→ destra	>
Linea numero	J
Pagina avanti	G
Pagina indietro	SH-G
Tabulatore	TAB
Paragrafo avanti	↑P
Paragrafo indietro	↑O
Parola avanti	↑E
Parola indietro	↑W
Carattere avanti	↑U
Carattere indietro	↑H
2' Area di testo	Q

CANCELLA

Carattere	DEL
Parola	↑3
Stringa	↑C
Nuova linea	↑N
Termina linea	↑T
Endofline	SH-K
Linea	SH-L
Blocco	SH-A
Periodo	SH-H
Paragrafo	H
Resto	D
Tutto	SH-D

AREA

Definisci Blocco	A
Aggiungi blocco	↑A
Muovi blocco	M
Def./Muovi Tabella	T
Maius/minuscolo	↑F
Riformatta par.	↑Z
Riformatta tutto	↑I
Vai al Blocco	/AG
Copia in 2' Area	SH-M
Linea vuota	L
Spazio vuoto	↑S

PRINT

Continua da 1'pag.	P
Continua da # pag.	SH-P
Discont. da 1'pag.	W
Discont. da # pag.	SH-W
Preview	F5
Preview current	F6
Video da pag.#	/PPV
Memorizza default	/PIP
Opzioni stampante	/PI
Print on Disk	/PS
Merge lista/testo	/PM
Testi link	/PL
Print pag.dispari	O
Print pag.pari	SH-O

DOCUMENT

Load file	F2
Save file	F
Save & Replace	SH-F
Load Insert	I
Denomina File	N
Save blocco	SH-I
Merge Blocco/File	/DA
Catalogo file	/DD
DOCUMENT MERGE	
Marker variabili	/DMV
Marker fissi	/DMF
Marker condizion.	/DMC
Denomina Marker	/DMN
Merge lista/docum.	/DMM
Erase list dal doc.	/DME
Curs.Marker succes.	/DMG
Curs.Inizio lista	/DMR
DOCUMENT SPELL	
Controllo ortogr.	F4
Ricerca nel diz.	/DSS
View dizion.uten.	/DSV
Print dizion.uten.	/DSP
Erase vocab.utente	/DSE
View statis.docum.	/DSD
Print stat.docum.	/DSD
DOCUMENT UTILITY	
Device # 8-11	8
Unit # 0-9	9
Cancella File	Y E
Copy File	Y C
Rename File	Y R
Verify disk	Y V
Copy Link/File	Y M
Formatta disk	Y P
Backup Disk	Y B
Comandi DOS	Y Q
Load"SuperBase"	Y S

SET

Modo Inserimento	↑V
Caratt.Impaginaz.	↑L
Div.opz.parola	£
Modo Inser.Numer.	/SN
Fissa Pos.Decim.	/SD
Spazio Forzato	=
Modo Wordwrap	/SW
Video 40/80 col.	/SM
Larghezza schermo	W
Crea comandi ESC	/SC
RICERCA	
Parola/Frase	?
Continua ricerca	SH-?
Auto ricer.sostit.	SH-E
Ricerca e sostit.	E

TABULATORI

Tab avanti	TAB
Tab Indietro	SH-TAB
Posiziona TAB	/TS
Toglie TAB	/TR
Posiz.TAN Numer.	/TN
Toglie tutti TAB	/TC
Posiz.TAB Default	/TD

TAB DI LINEA

Tab linea succ.	/TLI
Posiz.TAB Linea	/TLS
Cancella TAB	/TLR
Posiz.TAB Num Lin.	/TLN
Cancella Tutti TAB	/TLC

LAYOUT

comando:comando	
comando;testo	
testocomando	
Rilascia capov.	#in
Commento	#cm:
Link	#lk:
Pausa stampa	#ps:
BORDER	
Header	#hd2:lfctr
Header 2'riga	#hsx:lfctr
Footer	#ft2:lfctr
Footer 2'riga	#fsx:lfctr
Numeraz.pagina	- # -
Marg.sin.h/foot	#hlxx
Marg.des.h/foot	#hrxx
LAYOUT ENTER	
x linee vuote	#sk xx
CHR$(xxx)printer	#fe xxx
Linee/inch	#li4/6/8/12
Caratteri/inch	#ci10/12/15
Numero 1'pag.	#pn xx
LAYOUT MARGIN	
Margine sinistro	#lm
Margine destro	#rm
Margine superiore	#tm0
Margine inferiore	#bm5
Capoverso n/col.	#in
Lunghezza pag.	#pl58
Offset n/colon.	#of
Offse pag.pari	#eo
LAYOUT SET	
Centra testo	#cy/n
Giustifica	#jy/n
Gius.a destra	#ry/n
Header pag.pari	#hy;##hn
Footer pag.pari	#fy;##fn
Pagina forzata	#np
Pag.Forz.Condiz.	#np xx

FEATURE

Pica / Elite	1 / !	(#li10-12)
NLQ / Draft	2 / "	
Condensato	C	
Espanso	E	
Reverse	R	
Sottolineato	U	
Bold	B	
Shadow	S	
Proporzionale	3 / #	
Reset Printer	0	
Caratteri 2X	↑	
Caratteri 4X	↑	
Caratteri 1X	@	
Esponente	+	
Deponente	-	

CALCOLATRICE

Azzera calc.	/CZ
View risultato	/CV
Valore +Risultato	/CA
Valore -Risultato	/CS
Valore ×Risultato	/CM
Valore /Risultato	/CD
Percentuale	/CP
Intr.Risul->Testo	/CR
Aggiunge col a dx.	/CT
Aggiunge col.a sx.	/CL
Aggiunge valori su	/CC

COMANDI VARI

Esci SuperScript	/Q
Ripeti comando	↑R
Schermo aiuto	HELP

Nota: ↑ = CONTROL
/ = F1
£ = ESC
= ↑L

Colore schermo
↑sc t,b,f,t,st,ch

#li6:pl58:lm10:rm70 Pica
#li8:pl78:lm12:rm84 Elite
#li12:pl116:lm17:rm119 Compresso

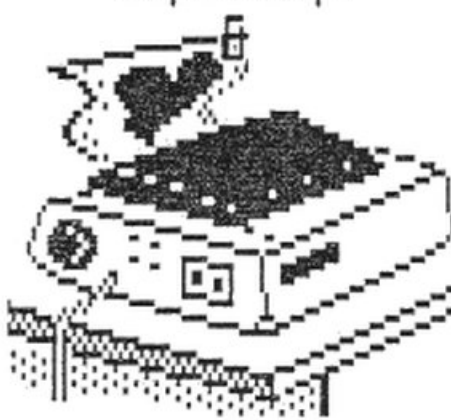
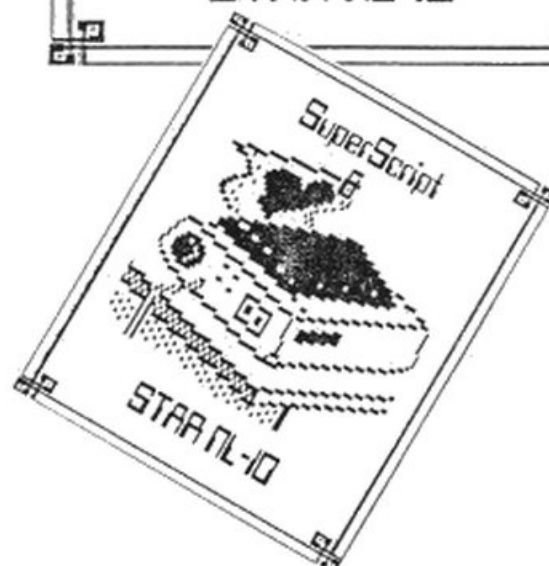
CT

SUPERSCRIPT

TABELLA COMANDI V3.0

CURSORE

Inizio testo	CLR
Fine testo	SH-Z
Inizio pagina	HOME
Fine pagina	Z
Linea avanti	↑J
Linea indietro	↑K
Linea precedente	↑Y
A sinistra	<
A destra	>
Linea numero	J
Pagina avanti	G
Pagina indietro	SH-G
Tabulatore	TAB
Paragrafo avanti	↑P
Paragrafo indietro	↑Q
Parola avanti	↑E
Parola indietro	↑W
Carattere avanti	↑U
Carattere indietro	↑H
2° Area di testo	Q

CANCELLA

Carattere	DEL
Parola	↑D
Stringa	↑C
Nuova linea	↑N
Termina linea	↑T
Endofline	SH-K
Linea	SH-L
Blocco	SH-A
Periodo	SH-H
Paragrafo	H
Resto	D
Tutto	SH-D

AREA

Definisci Blocco	A
Aggiungi blocco	↑A
Muovi blocco	M
Def./Muovi Tabella	T
Maius/minuscolo	↑F
Riformatta par.	↑Z
Riformatta tutto	↑X
Vai al Blocco	/AG
Copia in 2° Area	SH-M
Linea vuota	L
Spazio vuoto	↑S

PRINT

Continua da 1°pag.	P
Continua da # pag.	SH-P
Discont. da 1°pag.	W
Discont. da # pag.	SH-W
Preview	F5
Preview current	F6
Video da pag.#	/PFV
Memorizza default	/PIP
Opzioni stampante	/PI
Print on Disk	/PS
Merge lista/testo	/PM
Testi link	/PL
Print pag.dispari	O
Print pag.pari	SH-O

TAB DI LINEA

Tab linea succ.	/TLT
Posiz.TAB linea	/TLS
Cancella TAB	/TLR
Posiz.TAB Num Lin.	/TLN
Cancella Tutti TAB	/TLC

LAYOUT

comando:comando
comando:testo
testocomando

Rilascia capov.	*in
Commento	*cm:
Link	*lk:
Pausa stampa	*ps:
BORDER	
Header	*hd2:l!c!r
Header 2°riga	*hsx:l!c!r
Footer	*ft2:l!c!r
Footer 2°riga	*fsx:l!c!r
Numeraz.pagina	- # -
Marg.sin.h/foot	*hixx
Marg.des.h/foot	*hrxx
LAYOUT ENTER	
X linee vuote	*sk xx
CHR$(xxx)printer	*fe xxx
Linee/inch	*li4/6/8/12
Caratteri/inch	*ci10/12/15
Numero 1°pag.	*pn xx
LAYOUT MARGIN	
Margine sinistro	*lm
Margine destro	*rm
Margine superiore	*tm0
Margine inferiore	*bm5
Capoverso n/col.	*in
Lunghezza pag.	*pl58
Offset n/colon.	*of
Offse pag.pari	*eo
LAYOUT SET	
Centra testo	*cy/n
Giustifica	*jy/n
Gius.a destra	*ry/n
Header pag.pari	*hy;#*hn
Footer pag.pari	*fy;#*fn
Pagina forzata	*np
Pag.Forz.Condiz.	*np xx

DOCUMENT

Load file	F2
Save file	F
Save & Replace	SH-F
Load Insert	I
Denomina File	N
Save blocco	SH-I
Merge Blocco/File	/DA
Catalogo file	/DD
DOCUMENT MERGE	
Marker variabili	/DMV
Marker fissi	/DMF
Marker condizion.	/DMC
Denomina Marker	/DMN
Merge lista/docum.	/DMM
Erase list dal doc.	/DME
Curs.Marker succes.	/DMG
Curs.Inizio lista	/DMR
DOCUMENT SPELL	
Controllo ortogr.	F4
Ricerca nel diz.	/DSS
View dizion.uten.	/DSV
Print dizion.uten.	/DSP
Erase vocab.utente	/DSE
View statis.docum.	/DSD
Print stat.docum.	/DSO
DOCUMENT UTILITY	
Device # 0-1	8
Unit # 8-9	9
Cancella File	Y E
Copy File	Y C
Rename File	Y R
Verify disk	Y V
Copy Link/File	Y M
Formatta disk	Y P
Backup Disk	Y B
Comadi DOS	Y O
Load"SuperBase"	Y S

SET

Modo Inserimento	↑V
Caratt.Impaginaz.	↑L
Div.opz.parola	£
Modo Inser.Numer.	/SN
Fissa Pos.Decim.	/SD
Spazio Forzato	←
Modo Wordwrap	/SW
Video 40/80 col.	/SM
Larghezza schermo	V
Crea comandi ESC	/SC
RICERCA	
Parola/Frase	?
Continua ricerca	SH-?
Auto ricer.sostit.	SH-X
Ricerca e sostit.	X

TABULATORI

Tab avanti	TAB
Tab indietro	SH-TAB
Posiziona TAB	/TS
Toglie TAB	/TR
Posiz.TAN Numer.	/TN
Toglie tutti TAB	/TC
Posiz.TAB Default	/TD

CALCOLATRICE

Azzera calc.	/CZ
View risultato	/CV
Valore +Risualtato	/CA
Valore -Risultato	/CS
Valore *Risultato	/CM
Valore /Risultato	/CD
Percentuale	/CP
Intr.Risul->Testo	/CR
Aggiunge col.a dx.	/CT
Aggiunge col.a sx.	/CL
Aggiunge valori su	/CC

COMANDI VARI

Esci SuperScript	/Q
Ripeti comando	↑R
Schermo aiuto	HELP

Nota: ↑ = CONTROL
/ = F1
← = ESC

Colore schermo
*sc t.b.f.t.st.ck

*li6:pl58:lm10:rm70 Pica
*li8:pl78:lm12:rm84 Elite
*li12:pl116:lm17:rm119 Compresso

FEATURE

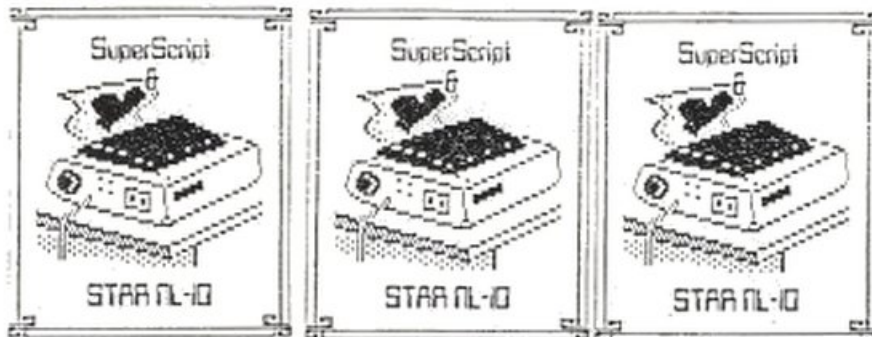
Pica / Elite	1 / ! (*li10-12)
NLQ / Draft	2 / "
Condensato	C
Espanso	E
Reverse	R
Sottolineato	U
Bold	B
Shadow	S
Proporzionale	3 / #
Reset Printer	O
Caratteri 2X	!
Caratteri 4X	*
Caratteri 1X	@
Esponente	+
Deponente	-

```
#lm10:rm70:pl58:tm0:bm5:li6:ci10:sp0:of0:eo0:cn:jy:sc12,128,128,154,137,137
#z=/qb
#Z=/qe
#,=/ql
#.=/qr
#j=/qn
#g=/qd
#G=/qu
#q=/qc
#k=/ee
#L=/el
#A=/eb
#h=/ep
#H=/es
#d=/er
#D=/ea
#a=/ab
#m=/an
#t=/at
#M=/ad
#l=/ai
#p=/pp
#P=/pfp
#w=/pwp
#W=/pwfp
#o=/po
#O=/oo
#f=/df
#F=/drtn
#i=/di
#I=/db
#n=/dn
#8=/duu8tm
#9=/duu9tm
#y=/du
#£=/sh
#==/sj
#v=/st
#/=/ssf
#?=/ssc
#x=/ssr
#X=/sse
#1=/lec10tm
#!=/lec12tm
#2=/ff1
#"=/ff2
#3=/ff3
##=/ff4
#c=/fcs
#C=/fce
#e=/fes
#E=/fee
#r=/ff8
#R=/ff9
#u=/fus
#U=/fue
#b=/fbs
#B=/fbe
#s=/fss
#S=/fse
#t=/ff5
#T=/ff6
#@=/ff7
#+=/f1
#-=/f2
#@=/ff0
```

#ce stampante a matrice di punti: STAR NL-10

#sk5:La tua stampante e' definita come#sk2
STAMPANTE A MATRICE DI PUNTI STAR NL-10 #sk2
con comandi personalizzati ESC v3.0 #sk2
Premere lo SPAZIO per continuare#sk4

CT

```
*od
90:  ampiezza testo dello schermo di editazione
4:   numero unita' della stampante 0 per Centronics 2 per RS232 4 per seriale
255: indirizzo secondario per stampa normale. 255 = nessuno
5:   bit di dati e bit di stop per RS232
6:   baud
1:   parita'
0:   1 se richiesto avanzamento riga 0 se non richiesto
1:   1 se richiesti codici CBM 0 se non richiesti
1:   1 se in "modalita' cursore in basso" 0 se non in questa modalita'
0:   1 se codici Diablo 0 altri codici
0:   1 se codici Spinwriter 0 altri codici
1:   1 se 'espanso attivo' raddoppia il carattere 0 se non raddoppia
0:   1 se la stampante puo' evidenziare ribattendo il carattere 0 se non puo'
0:   1 se la stampante puo' ombreggiare muovendo la testina 1/20" 0 se non puo'
0:   1 se la stampante puo' sottolineare ritornando sui caratteri 0 se non puo'
0:   numero di caratteri supplementari quando il grassetto e' attivo
1:   1 se le seguenti caratteristiche sono indicate in codice CBM
27,45,49:      sottolineato     attivo
27,71:         grassetto        attivo
27,69:         ombreggiato      attivo
27,15:         compresso        attivo
14,1:          espanso          attivo
27,83,48:      esponente        attivo
27,83,49:      deponente        attivo
27,45,48:      sottolineato     disattivo
27,72:         grassetto        disattivo
27,70:         ombreggiato      disattivo
27,80:         compresso        disattivo
15,129:        espanso          disattivo
27,84:         esponente        disattivo
27,84:         deponente        disattivo
27,120,49:     caratteristica 1  NLQ Pica
27,120,48:     caratteristica 2  NLQ off
27,112,49:     caratteristica 3  Proporzionale on
27,112,48:     caratteristica 4  Proporzionale off
27,104,1:      caratteristica 5  Caratteri raddoppiati
27,104,2:      caratteristica 6  Caratteri quadruplicati
27,104,0:      caratteristica 7  Caratteri dupl./quadr. off
18:            caratteristica 8  Reverse on
146:           caratteristica 9  Reverse off
27,64:         caratteristica 0  Reset Printer
:              imposta 8         Caratteri/Pollice
27,80:         imposta 10        Caratteri/Pollice  Pica
27,77:         imposta 12        Caratteri/Pollice  Elite
27,15:         imposta 15        Caratteri/Pollice  Condensed
:              imposta 20        Caratteri/Pollice
27,65,18:      imposta 4         Linee/Pollice  largo
27,65,12:      imposta 6         Linee/Pollice  normale
27,65,9:       imposta 8         Linee/Pollice  stretto
27,65,6:       imposta 12        Linee/Pollice  superstretto
:              sequenza di inizializzazione stampante
35: #
36: $
64: @
91: [
92: £
93: ]
94: ↑
219: shift piu'
220: cbm meno
221: shift meno
255: shift freccia in su
```

This is a normal paragraph of justified text to make sure that everything is working correctly before we start on the difficult stuff further down this page. One should insure that the system is printing correctly and that everything is behaving as you would expect.

This text should be UNDERLINED on all printers that are capable of performing an underline function. MAKE SURE that capitals are printed correctly and that justification is maintained properly.

The mode should now be turned off

This text should be Bold printed or emphasized depending on the kind of printer that is in use for this test. MAKE SURE that capitals are printed correctly and that justification is maintained properly.

The mode should now be turned off

This text should be Double or Shadow printed depending on the kind of printer that is in use for this test. MAKE SURE that capitals are printed correctly and that justification is maintained correctly.

The mode should now be turned off

This text should be Condensed or printed in red (on a dual ribbon printer) depending on the kind of printer that is in use for this test. MAKE SURE that capitals are printed correctly and that justification is maintained correctly.

The mode should now be turned off

This text should be Enhanced or maybe not depending on the kind of printer that is in use for this test. MAKE SURE that capitals are printed correctly and that justification is maintained properly.

This is a line of text with $_{subscript}$ and ^{superscript} incorporated.

This paragraph is here to show that one can mix modes with impunity and achieve the results one would expect. It is important to realise that justification may be affected by using condensed mode and mixing modes especially on a matrix printer. H_2SO_4.

The capital o should have a slash printed through it O/

#	Pound sign or hash
$	Dollar sign
@	At sign
[	Open square bracket
£	Pound sign or backslash
]	Close square bracket

EATURE TEN #$@[£]↑←+×#

This text should be printed at 8 characters to the inch on all printer that are capable of performing this function. MAKE SURE that capital are printed correctly and that justification is maintained properly.

This text should be printed at 10 characters to the inch on al printers that are capable of performing this function. MAKE SURE tha capitals are printed correctly and that justification is maintaine properly.

This text should be printed at 12 characters to the inch on all printers that are capable of performing this function. MAKE SURE that capitals are printed correctly and that justification is maintained properly.

This text should be printed at 15 characters to the inch on all printers that are capable of performing this function. MAKE SURE that capitals are printed correctly and that justification is maintained properly.

This text should be printed at 20 characters to the inch on all printers that are capable of performing this function. MAKE SURE that capitals are printed correctly and that justification is maintained properly.

This text should be printed at 4 lines to the inch on all printers th are capable of performing this function. MAKE SURE that capitals a printed correctly and that justification is maintained properly.

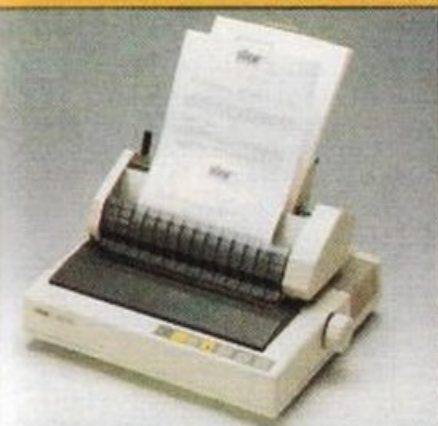
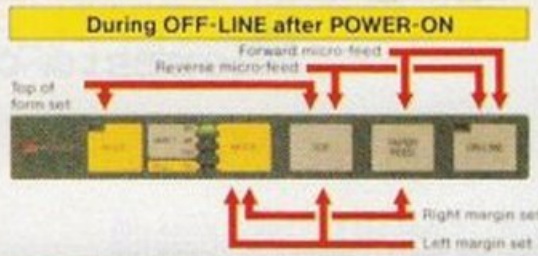
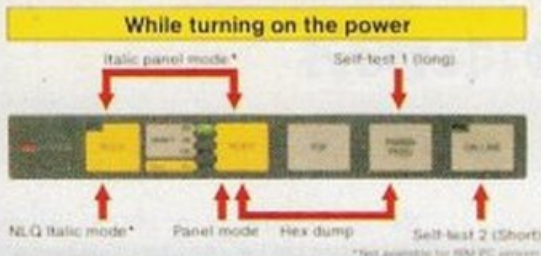
This text should be printed at 6 lines to the inch on all printers th are capable of performing this function. MAKE SURE that capitals a printed correctly and that justification is maintained properly.

This text should be printed at 8 lines to the inch on all printers th

are capable of performing this function. MAKE SURE that capitals a printed correctly and that justification is maintained properly.

This text should be printed at 12 lines to the inch on all printers are printed correctly and that justification is maintained properly.

END OF TEST

Sono disponibili molte funzioni supplementari che non appaiono direttamente sul pannello di controllo. Potrete selezionare queste funzioni premendo i tasti appropriati accendendo la stampante, oppure usando contemporaneamente due tasti.
While turning on the power
Italic panel mode*
Self-test 1 (long)
NLQ Italic mode*
Panel mode
Hex dump
Self-test 2 (Short)
During OFF-LINE after POWER-ON
Forward micro-feed
Reverse micro-feed
Top of form set
Right margin set
Left margin set
Star NL-10
STAR NL-10
star
the ComputerPrinter
per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
Milano Tel.02/6705774-6706384

Risposta ai lettori

Cara redazione di Commodore Time, sono un utente Commodore da molto tempo e sono un particolare appassionato di grafica. Vorrei, a questo proposito sapere la differenza specifica che esiste tra light pen, o penne ottiche, tavolette grafiche, mouse e joystick per quanto riguarda l'utilizzo di queste periferiche per disegnare e comporre pagine grafiche con il CBM64. Ringraziandovi vi faccio i miei migliori complimenti per la bella e utilissima pubblicazione.

Mario Alpoisio - Firenze

Carissimo Mario, come certo saprai per il CBM64 esistono molti programmi di grafica che, oltre a differenziarsi per la flessibilita' e la varia gamma di funzioni implementate, permettono l'utilizzo, di volta in volta, di varie periferiche che vanno dal semplice joystick fino alle piu' sofisticate tavolette grafiche.
Posto quindi il fatto che un buon programma di grafica va anche valutato sotto questo aspetto particolare, passiamo ad illustrarti i diversi metodi di utilizzo di queste periferiche.
Il joystick, sebbene relativamente comodo da usare, si rivela spesso una "matita computerizzata" inadatta per creare particolari disegni, anche perche' risulta decisamente approssimativo e poco affidabile per disegnare curve o poligoni curvi che, di conseguenza devono essere ritoccati e corretti con l'ausilio di un qualsiasi zoom implementato nei programmi di grafica.
I mouse riescono ad ovviare a questo inconveniente ma, come saprai, richiedono un certo spazio per operare e inoltre, se non sono molto buoni, ricadono nell'inconveniente dei joystick differenziandosi ben poco dalla suddetta periferica indispensabile per i videogame.
Non tutti i programmi, poi, offrono l'opzione e la compatibilita' per l'uso del mouse, tagliando fuori, per cosi' dire, questo innovativo tipo di periferica.
Per le penne ottiche valgono le considerazioni fatte al riguardo del mouse e qualcosa di piu'.
Infatti per usare al pieno delle sue potenzialita' una buona penna ottica (cfr. Koala Lightpen) bisogna tenere il proprio schermo sempre in ottime condizioni, ovviare ad alcuni inconvenienti di elettricita' statica e, non per ultimo, stancarsi notevolmente il braccio e la mano qualora non si sia sistemato il monitor in una comoda posizione per disegnare.
Spesso, comunque, nonostante tutti questi accorgimenti, le penne ottiche di mediocre fattura non offrono buone prestazioni e quindi non riescono ad imporsi come periferica ideale per disegnare.
Quale sara' dunque la "matita computerizzata" ideale?!

Ma la tavoletta grafica, perbacco!
Le tavolette della Koala e della Suncom, offrono al disegnatore, piu' o meno esperto, un ottimo mezzo, molto versatile e flessibile, per creare qualunque tipo di disegno o grafico.
Avvicinandosi, infatti il piu' possibile a quello che nella realta' viene messo in pratica per disegnare, carta e penna cioe', queste periferiche risultano molto comode, facilmente gestibili da chiunque e, di solito, sempre utilizzabili con i migliori programmi di grafica.
Ad ogni modo, si deve sempre tener presente che, per quanto ogni tipo di periferica qui esposta presenti un grado di precisione ed affidabilita' piu' o meno elevato, l'uso, lo ripeto, di un buon Zoom, presente in tutti i programmi di grafica, puo' rivelarsi l'unico mezzo possibile per dare alle vostre creazioni tutta la precisione e la chiarezza desiderata. Buon lavoro!!

* * * * * * * * * *

Caro Commodore Time, scrivo da Macerata e qui, non molto spesso, riesco a leggere qualche rivista americana e inglese in cui leggo notizie incredibili.
Pare che la Okimate 20 sia interfacciabile con l'incredibile Amiga e che lo sia anche la stampante Commodore MPS 803. Tutto cio' e' vero?!
Inoltre vorrei sapere se in Italia e' gia' arrivato Silent Service per l'Amiga e anche il programma Thunder Chopper e Up Periscope!. Vi prego, rispondetemi, perche' qui io non ci capisco piu' niente!

Antonio Murri - Macerata

Caro Antonio, l'idea di tenerti aggiornato ed informato leggendo riviste straniere non puo' farti onore ma, forse a causa di un'imperfetta conoscenza dell'inglese, possiamo dirti che, al riguardo della compatibilita' fra MPS803 ed Amiga, ti sei sbagliato di grosso.
Questa piccola stampante della Commodore, come del resto anche la 801 e la 802, non risulta assolutamente compatibile con il nuovo e rivoluzionario Amiga.
Della serie Commodore, infatti, solo la nuova MPS 1000 puo' essere interfacciata con l'Amiga.
Al contrario, l'Okimate 20 puo' lavorare benissimo con questo computer previa installazione dell'apposita interfaccia parallela IBM P.C., che ne assicura un'ottima resa sia a colori che in bianco e nero.
L'interfaccia va inserita nell'Okimate dopo aver rimosso quella per il CBM64 che viene fornita al momento dell'acquisto della stampante e l'installazione richiede non piu' di qualche minuto.

Risposta ai lettori

Questa parallela IBM P.C. costa 160.000 lire ed e', ovviamente, gia' disponibile in Italia.
Silent Service della Micropose e' distribuito nel Regno Unito proprio in questi giorni e dovrebbe arrivare nel nostro paese entro brevissimo tempo.
Dobbiamo pero' darti una delusione al riguardo di Thunder Chopper e Up Periscope!, infatti questi due ottimi programmi della Action Soft sono prodotti, fino ad oggi, solo per il CBM64 e non ne sono state ancora annunciate le versioni per l'Amiga.

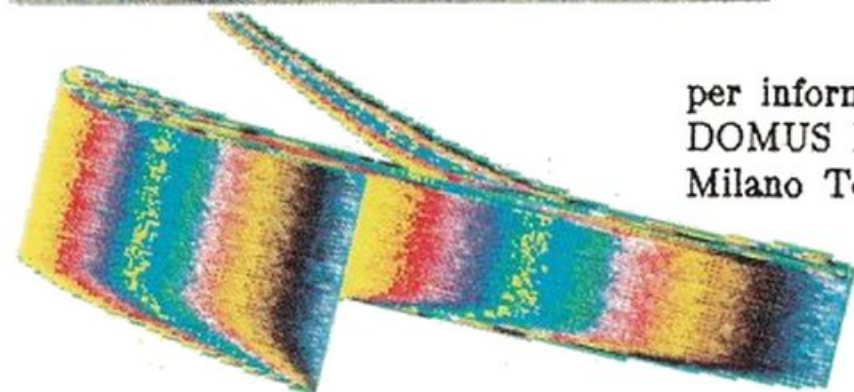
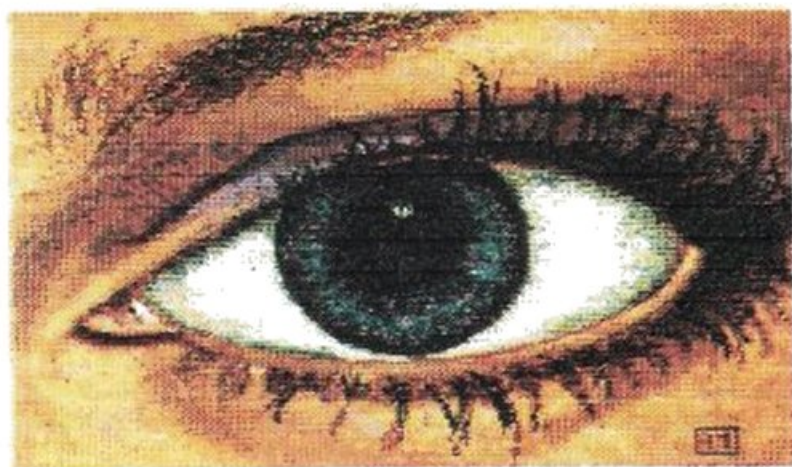
* * * * * * * * * * *

Carissima redazione, sono una ragazza (non stupitevi!) che possiede un fantastico Commodore 64 da qualche anno a questa parte; posseggo molti programmi, giochi soprattutto, e sarei interessata ad avere qualche notizia sull'annunciato Dracula della CRL da tempo annunciato, ma non ancora presente nel nostro paese.
Si tratta di un gioco o di un adventure? Inoltre vorrei sapere se Gauntlet e' gia' uscito per l'Amiga e se Artic Fox si puo' giocare in due.
Scusate se sono troppo prolissa ma, vorrei anche sapere se i giochi del CBM64/128 possono essere in qualche modo compatibili col processore 68000 dell'Amiga.
Ringraziandovi moltissimo vi saluto e vi faccio tantissimi auguri per la rivista! Siete forti!!!!

Annalisa Maggi - Torino

Carissima Annalisa (no,non ci siamo stupiti se sei una ragazza!) non appena lette queste due righe ci siamo immediatamente precipitati a soddisfare le tue curiosita', peraltro molto stimolanti.
Dunque, dunque, devi sapere che Dracula della CRL e' (Ahi!Ahi!) un adventure e... che adventure! Questo programma infatti, basato molto fedelmente sull'originale manoscritto de mitico Bram Stoker, si compone di ben tre episodi, acquistabili come un solo prodotto, dal titolo di The Arrival, The First Night e The Hunt.
A causa dell'estrema trucidita' di alcune situazioni descritte nell'adventure, sia graficamente che testualmente, questo programma e' stato vietato ai minori di 15 anni nel Regno Unito e, proprio per questo, giunge in Italia con l'inconfondibile marchietto adesivo del British Board of Films Censors (BBFC) il cui veto posto al riguardo della vendita proibita ai minori pero', non viene fortunatamente applicato nel nostro paese.
Ad ogni modo si tratta di un ottimo ed intrigante adventure a cui, fra l'altro, i nostri esperti stanno gia' lavorando.
Del resto, perche' vietare un ennesimo episodio ispirato alle truculente e irreali vicende di vampiri e mostriciattoli vari, ma lasciare che le copie dei vari Porno Show digitalizzati vengano vendute liberamente?! Mah, misteri anglosassoni!!
Gauntlet e' gia' stato annunciato nella versione Amiga e, nel frattempo, e' stata commercializzata una nuova serie di ben 500 nuovi labirinti e sotterranei da utilizzare con il programma originale.
Ad Artic Fox non e' possibile giocare in due ne' nella versione per CBM64, ne' in quella per l'Amiga, dato che si tratta di un gioco di combattimento simulato solitario.
Inoltre, pare che negli Stati Uniti si stia lavorando ad un non meglio identificato apparecchio capace di rendere compatibili tutti i programmi dei "piccoli" di casa Commodore con l'Amiga ma, ancor oggi, si tratta semplicemente di voci alquanto tendenziose.
Non appena ne sapremo di piu' cercheremo di informare al riguardo tutti i nostri lettori con la maggior ricchezza di particolari possibile.

COME OTTENERE STAMPE DI DISEGNI CON AMIGA e OKIMATE 20

I fortunati possessori di Amiga corredato di stampante Okimate 20, avranno certamente notato che i risultati di stampa a colori ottenibili con la semplice installazione dell'interfaccia parallela IBM compatibile, non si rivelano particolarmente soddisfacenti.
Questo perche', nonostante i colori vengano riprodotti fedelmente, si nota la presenza di fastidiose righe bianche che spezzano l'interlinea dell'immagine.
Per ovviare a questo inconveniente e' sufficiente sostituire la eprom originale dell'interfaccia IBM, con una nuova versione studiata appositamente per eliminare il suddetto tipo di inconveniente.
Abbiamo avuto modo di provare questa eprom, gentilmente fornitaci dalla Ditta Domus Hardware e Software di Milano, stampando ogni tipo di immagine da programmi quali Deluxe Paint, Graphicraft, Digi Paint, ecc.
I risultati, come potete vedere dalle foto pubblicate, sono molto soddisfacenti e non presentano assolutamente nessun tipo di imperfezione.
La modifica da apportare all'interfaccia IBM si rivela particolarmente semplice ed immediata ed il prezzo di vendita e' conveniente visto l'effettivo incremento delle prestazioni grafiche relative all'installazione della nuova eprom.
Anche in questa occasione, quindi, la Okimate 20 risulta essere un'affidabilissima periferica capace di lavorare in perfetto accordo anche con sistemi molto evoluti; a questo proposito dunque, non possiamo fare altro che consigliarla a tutti gli utenti ancora indecisi sull'acquisto di una stampante grafica a colori da interfacciare con Amiga.

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Milano Tel.02/6705774–6706384

VOICES FROM WORLD

Tutti coloro che hanno visto, provato e, senz'altro, invidiato l'ottimo football americano realizzato unicamente per la console SEGA, i rancori e le attese sono finite. Anche per i nostri CBM64 la Nexus ha prodotto US Football, eccellente simulazione capace di porre fine al temporaneo e concorrenziale predominio delle console per videogiochi. US Football non e' pero' un semplice gioco di simulazione in quanto sposa l'elemento tattito e strategico ad una superba grafica, coloratissima e molto simile a quella tipicamente arcade. Si puo' competere contro il computer, contro un avversario umano ed e' anche possibile far giocare il computer contro se' stesso, osservando e imparando le strategie e le tecniche vincenti. US Football e' disponibile su disco e su nastro ed e' prevista la sua prossima distribuzione alla fine di marzo.

Stanchi dei bellissimi e complicatissimi Music Composer, Music Shop e Music Studio, la spumeggiante Firebird ha pensato bene di creare un programma destinato a tutti i "Phil Collins" che si celano sotto la dura scorza di molti videogiocatori e utenti di personal computer. Microrythm e' infatti un sintetizzatore musicale che puo' ricreare tutta la gamma di suoni e ritmi ottenibili esclusivamente da una batteria e da tutti gli strumenti a percussione. Con una minima infarinatura delle altrettanto semplicissime tecniche di programmazione, illustrate nel manuale, ogni appassionato potra' facilmente creare a piacere i propri ritmi e le basi ritmiche desiderate, per poi svilupparle ed, eventualmente registrarle, per utilizzare insieme ad un altro strumento musicale l'ormai onnipresente home computer. Microrithm e' gia' disponibile in Italia e, data l'estrema versatilita' e flessibilita' di questo programma, la Firebird lo ha prodotto solo su disco.

Voci di corridoio annunciano l'imminente presentazione di un sintetizzatore musicale dedicato esclusivamente ai possessori di C16 E Plus/4. Nonostante il fatto che questi home computer posseggano solo due canali audio, contro i tre dell'evoluto CBM64, la Tynesoft sta gia' lavorando alacremente per offrire a questa fascia di utenti un buon programma musicale, davvero competitivo rispetto alle versioni per altri computer. Abbiate fede, nel frattempo e rispolverate la vostra bacchetta da compositori: si prevedono grosse novita'.

Il famoso videogioco 10th Frame, prodotto dalla Access Software, sta per essere commercializzato anche nella sua versione per Amiga. La grafica apparira' notevolmente migliorata e sara' possibile organizzare veri e propri tornei, con tanto di tabelloni elettronici e schermate grafiche davvero eccezionali. Il costo si aggira sui 30 dollari.

Ancora buone nuove per tutti i possessori di un Amiga. E' infatti prevista l'imminente commercializzazione di un emulatore Atari ST che dovrebbe risiedere su un semplice supporto magnetico, un disco ovviamente, piuttosto che in un'ennesima periferica hardware. A questo proposito, gli addetti ai lavori in quel degli Stati Uniti affermano di aver gia' verificato la completa compatibilita' di tutto il software disponibile per Atari ST con l'Amiga, garantendo una imminente presentazione sul mercato mondiale, del frutto di tutti i loro sforzi e del loro ottimo lavoro. Sempre per l'Amiga, in Gran Bretagna e' stato presentato il famoso Silent Service della Microprose, destinato a competere con l'analoga produzione UP Periscope, della Action Soft, annunciata anche per questo computer. I nostri inviati all'estero si sono gia' procurati una copia di Silent Service per Amiga e, prossimamente su queste pagine, potrete leggerne una esauriente recensione.

Vi e' piaciuto Shangai dell'Activision? Vi siete arrovellati le meningi per completarlo e vedere il famoso dragone? Beh, se non l'avete ancora fatto cercate di sbrigarvi; e' infatti in arrivo un'analoga produzione

APPLE IIe

COMMODORE 64

AMIGA

IBM PC/jr

IBM PC

COMMODORE 64C

ATARI ST

COMMODORE 128

APPLE IIc

UNA PER TUTTI !

OKIMATE

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
Milano Tel.02/6705774–6706384

della Miles Computing, intitolata Quintette, che propone un difficilissimo rompicapo cinese, tanto per cambiare. Dotato di una grafica superba, Quintette e' senz'altro destinato a soppiantare la sopracitata produzione dell'Activision, regalando molte ore di divertimento a tutti gli utenti Amiga. Quintette costa 25 dollari e dovrebbe arrivare nel nostro paese verso la meta' del mese di marzo.

Per i nostri CBM64 arriva, fresco fresco, dalla Action Soft (quella di Up Periscope) l'attesissimo Thunder Chopper, destinato, pare, a soppiantare e spodestare dal trono delle Top Ten, l'apprezzato Gunship. Questo simulatore di elicottero da combattimento della Action Soft, si annuncia davvero eccezionale, realizzato con una grafica stupenda e con una ricchezza di particolari tale da far sembrare obsoleto e superato Gunship della Microprose. Pare, addirittura, che alla stesura del programma e alla sua realizzazione abbia partecipato attivamente un colonnello dell'aviazione statunitense, tale Jack Rosenow, gia' stimato e capace pilota da combattimento. Il prezzo, estremamente concorrenziale (29 dollari contro i 45 di Gunship) fa sperare in un ennesimo best seller per CBM64 e gli importatori italiani ne prevedono la distribuzione nel giro di poco tempo.

Nuove pubblicazioni della Abacus per quanto riguarda i manuali dedicati a tutti gli utenti Commodore. Si tratta di 128 e Peeks & Pokes C128. C'e' di che sbizzarrirsi, non vi pare?! L'unica nota rimarchevole e' che tutti questi utilissimi manuali sono disponibili, com'e' ovvio, solo in lingua inglese ma, data l'estrema praticita' e rapidita' di consultazione, non credo che vi costera' molto rispolverare la vostra (speriamo!) seconda lingua, spinti dal desiderio di approfondire la conoscenza dei vostri personal computer. Ogni manuale costa 20 dollari e viene fornito con un accluso dischetto di programmi dimostrativi ed utility.

La Elite ha commercializzato, nel Regno Unito e, prossimamente, nel resto del mondo, il secondo espisodio del mitico Bomb Jack. Si, avete letto bene, l'omino volante delle bombe sparse nei piu' favolosi scenari naturali di tutto il globo, sta per tornare tra noi, con una nuova e travolgente avventura. Ambientato nelle profondita' spaziali, fra schermate fantascientifiche e multicolore, il nostro eroe dovra', come al solito, raccogliere e disinnescare il maggior numero di bombe possibile, per poter progredire sino al 10 (!) schermo di gioco. Prossimamente sui vostri schermi!!

In questi ultimi mesi, il mondo e' stato letteralmente invaso da un'orda di bellicosissimi Aliens!!! Non contenti dell'omonima produzione della Activision, ispirata a questa pellicola di successo, quelli della Electric Dreams hanno voluto dire la loro in fatto di alieni e mostriciattoli firmati Ridley Scott & Co., presentando il suo Aliens. Gia' prontamente, entrati in possesso di una copia di questo ottimo gioco, i nostri esperti stanno preparando una completa recensione per poter valutare i due analoghi prodotti, in base alle loro caratteristiche e alla loro giocabilita'. Grosse novita' sul prossimo numero!!!

Amiga by Commodore

HARDWARE & SOFTWARE

LISTINO PREZZI COMMODORE

COMPUTERS
Commodore Amiga 1000.....L.2.390.000
Commodore Amiga 500.....L.telefonare
Commodore Amiga 2000.....L.telefonare
Commodore 128 D..........L.1.099.000
Commodore 128............L. 549.000
Commodore 64 C...........L. 449.000
Sidecar Amiga............L.1.770.000

DRIVES
Drive Amiga..............L. 499.000
Drive Amiga compatibile..L. 349.000
Drive Amiga MS/dos 5"1/4.L. 349.000
Drive 1581...............L.telefonare
Drive 1571...............L. 615.000
Drive 1541 C.............L. 469.000

prodotti garanzia italiana..........

Eprom Oki/Amiga color..........99.000

NEW!

COMPUTER

STAMPANTI
Seikosha GP 500A.........L. 299.000
Commodore mps 803........L. 399.000
Commodore mps 1000.......L. 649.000
Epson lx 90..............L. 599.000
Star Gemini II...........L. 699.000
Star gemini 10x..........L. 599.000
Star NL 10...............L. 729.000
Citizen 120D.............L. 599.000
Okimate 20 color.........L. 649.000
Commodore margherita.....L. 425.000

assistenza e consulenza tecnica.....

MONITORS
Commodore 1081...........L. 799.000
Commodore 1801/2.........L. 499.000
Commodoer 1901/2.........L. 689.000
Video colore 12/14"......L. 449.000
Video fosfori 12/14" 64..L. 175.000
Video fosfori 12/14"128..L. 199.000

e altre marche Cabel,Prandoni,Fenner Amstrad,Philips,ecc.ecc............

GARANZIA
ASSISTENZA
CONSULENZA

DISCHETTI
Floppy disk 5"1/4 DS/DD..L. 3.500
Floppy disk 5"1/4 ss/DD..L. 2.500
Floppy disk 3"1/2 DS/DD..L. 5.000
Floppy disk 2.8".........L. 7.500

garantiti illimitatamente...........

%
SCONTI
PERIFERICHE

ACCESSORI VARI
Tavola grafica Koala.....L. 149.000
tavola grafica...........L. 120.000
Light pen Koala..........L. 199.000
Penne ottiche da.........L. 49.000
Videodigita Amiga........L. 499.000
Videodigita CBM B/N......L. 99.000
Videodigita CBM color....L. 199.000
Sintetizzatore Amiga.....L. 349.000
Sintetizzatore CBM.......L. 149.000
Espansione Amiga.........L.telefonare
Clock amiga..............L.telefonare
Velocizzatore Amiga......L.telefonare
Amplificatore Amiga......L.telefonare
Cavo stampante amiga.....L. 35.000
Contenitori dischi da....L. 6.000

ACCESSORI

SITEMI HARDWARE SCHEDE
Prologic dos classic.........L.199.000
Prologic dos plus............L.229.000
Speed dos per 64.............L. 75.000
Speed dos per 128............L. 85.000
Full speed plus..............L.179.000
Fast load tool kit...........L. 49.000
Isepic cartridge.............L. 75.000
Transfer cartridge...........L.119.000
HR Hardcopy hires............L.119.000
Hacker disk..................L. 65.000
Hacker tape..................L. 65.000
Freeze secondo...............L. 80.000
Capture II...................L. 65.000
Capture base.................L. 45.000
Freeze cartridge.............L. 85.000
Merlin cartridge.............L. 90.000
Merlin base..................L. 65.000
Multislot....................L.149.000
Graphics 80 col CP/M.........L.299.000
Eprom grafica per mps 802....L. 59.000
Eprom hardcopy mps 801/2/3...L. 99.000
Interfacce seriali rs232.....L. 70.000
Interfacce parallele.da......L.140.000
interfacce IEE 488...........L.199.000
Turboprint GT................L.249.000
Turbobuffer..................L.129.000
Eprom programmer da..........L. 80.000
IC tester....................L.199.000
Cavo monitor 80 col..........L. 35.000
Go sprite....................L. 49.000
Modul generator..............L. 49.000

e tantissimi ancora.................. a richiesta si realizzani cartucce d'ogni tipo con diversi programmi.

SOFTWARE
Archivio software con a disposizione oltre 20.000 titoli tre vari programmi dove puoi scegliere cio'che piu'ti interessa.
Programmatori specializzati sono disponibili a realizzare per vostro conto qualsiasi programma per ogni tipo di attivita'nonche'soddisfare la piu'remota curiosita'.
Laboratorio tecnico per riparazioni e ogni altro tipo di assistenza.

Nastri inchiostrati da...L. 6.000
Foradischi..............L. 9.000
Buffer per stampante....L. 80.000
Joystick da.............L. 9.000
Mouse per cbm 64........L. 90.000
Mouse per cbm 128.......L. 149.000
Mouse per Amiga.........L. 299.000
Modem per cbm 1650......L. 149.000
Modem per Amiga.........L. 749.000
Modem con telefono aer..L. 285.000
Copricomputer da........L. 15.000
Sottostampanti..........L. 18.000
Schermi antiriflesso da.L. 28.000
Occhiali antiriflesso...L. 75.000
Kit pulizia per Amiga...L. 35.000
Kit pulizia per CBM.....L. 25.000
Registratore per cbm....L. 55.000
Allineatore reg.........L. 20.000
Duplicatore per reg.....L. 25.000
Nastri per reg.da.......L. 1.500

e moltissimi altri accessori........

per ordini o informazioni:
scrivere o telefonare
o utilizzare il cedolino ordini allegato a fondo rivista pag.97

Domus hardware & software SRL
Via Ettore Bellani,3
20124 Milano (Italy)
Tel.02/6705774-6706384

tutti i prezzi sopra citati sono comprensivi di iva

INFORMAZIONI TECNICHE

STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

MSP-10E Ed MSP-15E

Veloce e Flessibile
Elegante e Facile da Usare
Ottimo Rapporto Prezzo/Prestazioni

Le stampanti di precisione a matrice di punti Citizen MSP-10E e MSP-15E sono state progettate e costruite con quell'attenzione al dettaglio che vi potete aspettare dal piu' importante costruttore mondiale di orologi. Con lo stile necessario per poter essere inserita in ogni ambiente. Con la Flessibilita' necessaria per lavorare nel modo desiderato. Accuratamente progettata per consentire una grande semplicita' d'uso unita ad una bassa rumorosita'. E con la qualita' e l'affidabilita' che supporta una caratteristica unica in questo settore: 2 anni di garanzia totale Citizen.

Alta Velocita' di Uscita: 160 cps
Eccellente Qualita' Corrispondenza NLQ: 40 cps
Compatibilita' Totale con IBM* ed Epson**
Capacita' Totale di Stampa Grafica a Punti
Buffer Standard da 8K
Spaziatrua proporzionale

MSP-15E

MSP-10E

2 ANNI DI GARANZIA

Technical advice

SMAGNETIZZAZIONE PER SUPPORTI MAGNETICI

INTRODUZIONE

Lo smagnetizzatore di testine magnetiche e' un oggetto abbastanza noto e relativamente diffuso, mentre quello per supporti magnetici lo e' molto meno.

Funzione principale di un tale apparecchio e' ovviamente quello di smagnetizzare in pochi attimi un floppy, una cassetta o una bobina di nastro magnetico, facendolo ritornare praticamente vergine.

Lo smagnetizzatore ha la stessa funzione nei confronti del supporto magnetico svolta dal "trituradocumenti" con quello cartaceo: distruggere documenti e dati che non devono pervenire a persone non autorizzate.

Cosi' dischetti obsoleti, danneggiati o da destinare a riutilizzo, con dati "riservati" invece di essere riformattati uno per uno o, se deformati in modo da potersi inceppare nel drive con il rischio di danneggiarlo, distrutti fisicamente, possono essere semplicemente o rapidamente trattati con lo smagnetizzatore, certi che tutti i dati registrati saranno sicuramente cancellati.

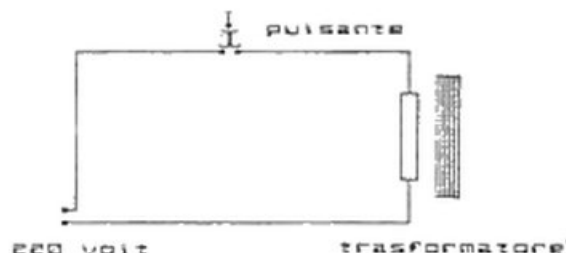
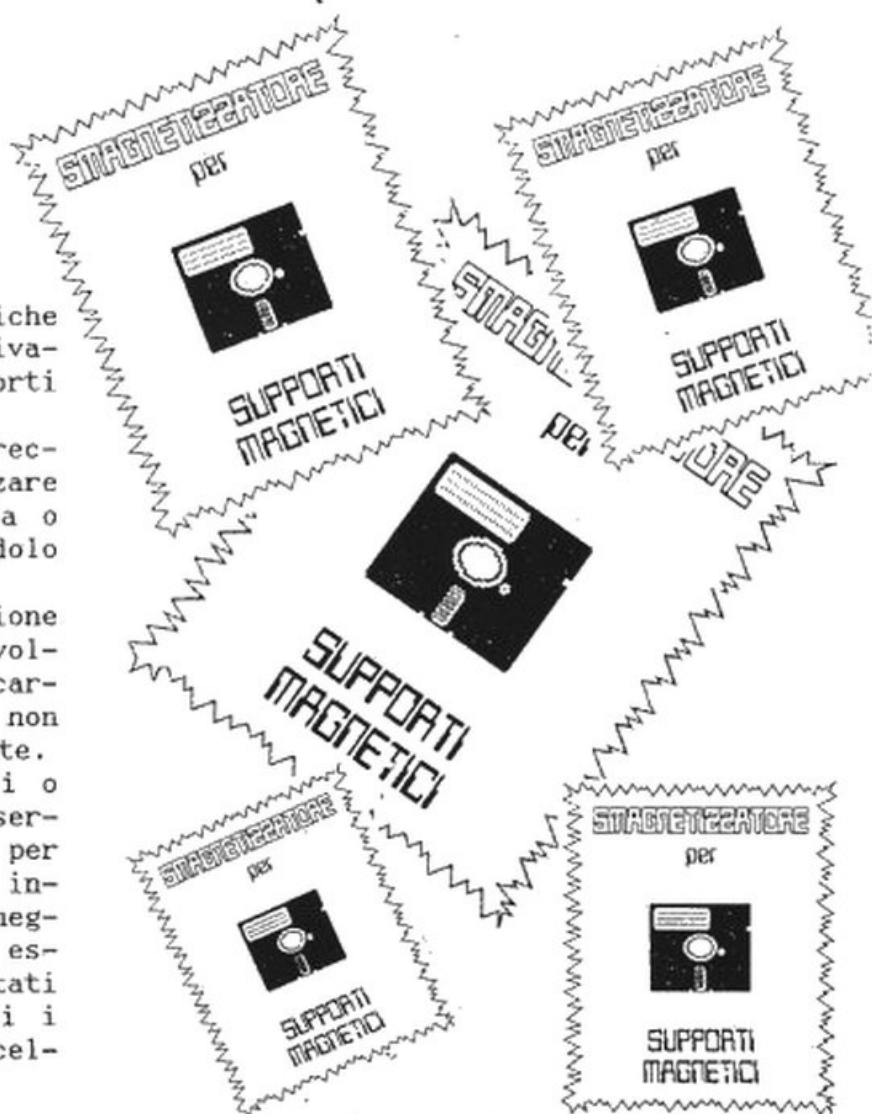



Figura 1: Schema elettrico

Figura 2: Pacco lamellare ricomposto come smagnetizzatore.

Il tempo risparmiato in una operazione di "pulizia" con lo smagnetizzatore e' notevole con i dischetti e diviene enorme con i nastri magnetici: per ripulire completamente una C90 servono 90 minuti contro un secondo con questo accessorio.

Ma la sua utilita' non si limita ad applicazioni cosi' "professionali", ma anche in molte altre occasioni piu' hobbistiche.

Infatti vi sono programmi che formattano il DISCO DATI in modo particolare per riconoscerlo da quello del PROGRAMMA e da quelli AUSILIARI(tipo disco di aiuto, disco dizionario, ecc..) ed impedire l'accidentale riformattazione degli stessi o la scrittura nei blocchi liberi (spesso le protezioni sono inserite in blocchi non alloccati in BAM, da qui la possibilita' di mettere fuori uso un disco programma, anche per il semplice inserimento di file estranei in settori "ritenuti" liberi).

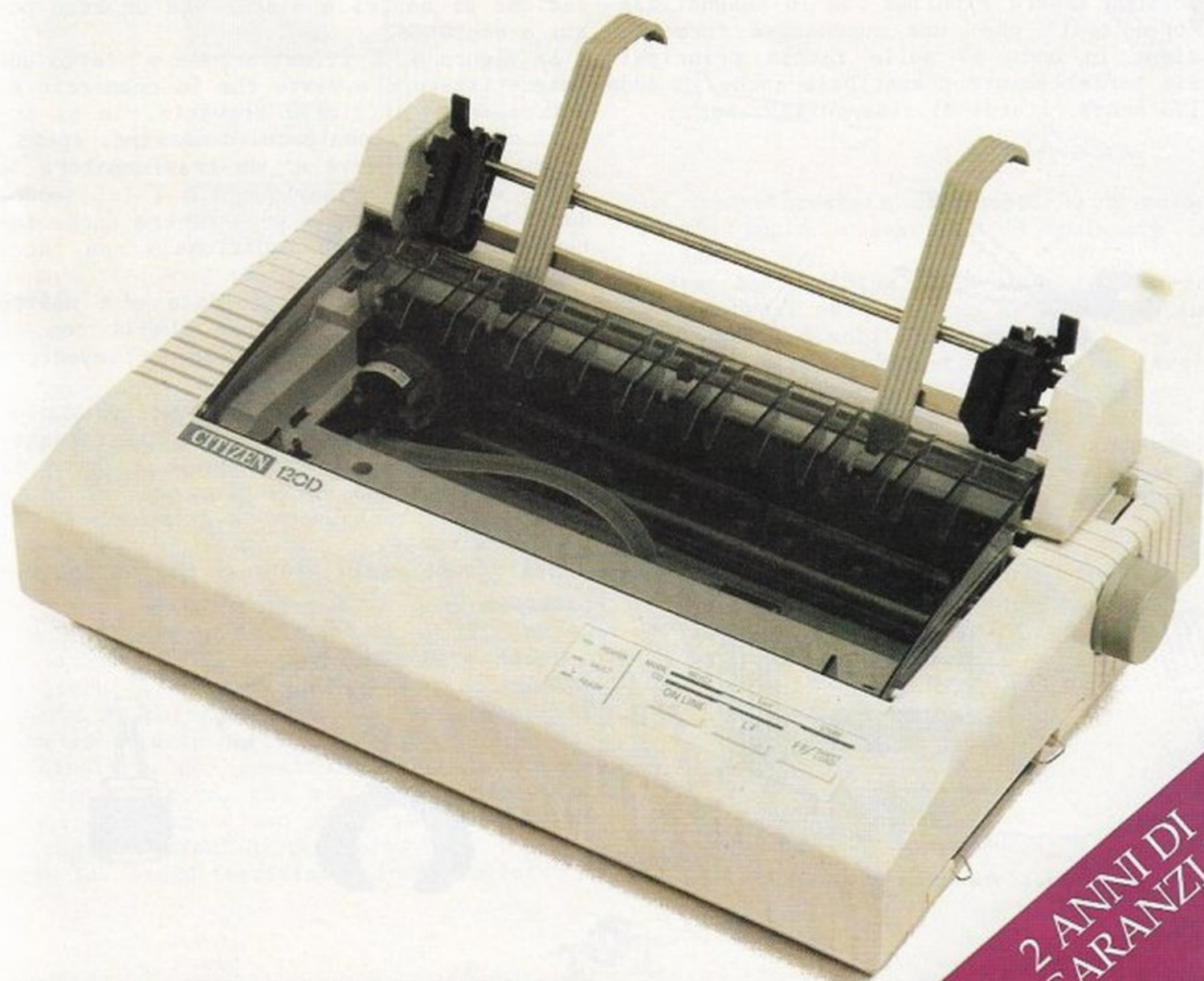
Ora puo' succedere di voler o dover riutilizzare un disco gia' usato per salvare il lavoro svolto e trovarsi di fronte all'impossibilita' di farlo, perche' il programma si rifiuta di riformattarlo.

INFORMAZIONI TECNICHE

STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

CITIZEN 120D 120/25 cps

Versatilita' Eccezionale
Qualita' e Prestazioni superbe
Rapporto Prezzo/Prestazioni senza precedenti

Le stampanti a matrice di punti Citizen 120D portano nelle piccole aziende nell'insegnamento e nella casa, la qualita' e l'attenzione al dettaglio che ci si aspetta dal primo costruttore mondiale di orologi.
Le sue ridotte dimensioni, la qualita' ed affidabilita', supportata dalla garanzia Citizen di 2 anni, sono caratteristiche uniche ed irrinunciabili per tutti gli utilizzatori di computers.
Stampa veloce: 120 cps
Qualita' Corrispondenza NLQ: 25 cps
IBM ed Epson compatible.
Interfaccia computer con cartuccia ad innesto.
Alimentazione a trattore ed a frizione di serie.
Dimensioni compatte.
Alimentatore per fogli singoli opzionale.

2 ANNI DI GARANZIA

COMMODORE COMPATIBILE

In questo caso lo smagnetizzatore risolverebbe rapidamente il problema: una passata e il disco ritorna come nuovo!

L'abitudine di utilizzare entrambe le facce di un disco per registrare dati e' una pratica diffusissima e non presenta in genere alcun inconveniente con il 1541 e anche con il 1571 in modo 64.

Problemi sorgono quando il disco registrato in modo 1541 sulle due facce contiene anche programmi che girano in modo 128-1571.

I possessori del sistema C.128 l'avranno gia' sperimentato: prima che il drive riesca a sincronizzarsi con il disco passano anche 30", sia per un LOAD che per il semplice comando di DIRECTORY.

Per i dischi con programmi che girano in entrambi i modi, il problema si risolve con la formattazione in modo 64 su di una sola faccia.

Dischi gia' usati su entrambe le facce possono essere ripuliti con lo smagnetizzatore, cosi' che, una successiva formattazione in modo 64 sulla faccia principale sia perfettamente compatibile anche in modo 128 senza ritardi di sincronizzazione.

Figura 4: Faccia smagnetizzante.

Figura 3: Ricomposizione del trasformatore come smagnetizzatore.

SCHEMA ELETTRICO

Uno smagnetizzatore per supporti magnetici non e' altro che una testina di registrazione gigante alimentata dalla tensione di rete, che generando un potente campo oscillante a 50 Hertz provoca la smagnetizzazione di nastri e dischi che ne sono posti a contatto.

La figura N. 1 illustra come e' fatto uno smagnetizzatore e,visto che in commercio e' estremamente difficile trovarlo, lo si potra' realizzare con poca, o nessuna, spesa.

Quello che serve e' un trasformatore da 30-60 watt con primario a 220 V (il secondario non interessa e puo' essere anche interrotto) del tipo tradizionale con pacco lamellare smontabile.

Quelli con nucleo toroidale o a nastro non sono impiegabili, come quelli con il pacco lamellare saldato, che ne impedisce lo smontaggio.

La fase successiva consiste nello smontare completamente il nucleo del trasformatore conservando solo le lamelle a forma di "E", che andranno reinserite nel rocchetto tutte nello stesso verso a formare una "E" tridimensionale.

Nello smontaggio aiutarsi con un caccia-

vite e una pinza, mentre nel rimontaggio solo di un martello di legno o plastica, per non deformare le lamelle. E' necessario reinserirle tutte.

Per rendere piu' agevole l'introduzione degli ultimi lamierini usare un po' di olio per motori o macchine da cucire.

I lamierini a forma di "I" possono essere buttati perche' non necessari.

Il lato aperto del "pacco" lamellare di questo trasformatore convertito a smagnetizzatore, costituira' la faccia smagnetizzante.

Introdurre l'ex trasformatore in un contenitore di plastica, fissarlo con abbondante collante epossidico, fare un foro per alloggiare il pulsante di accensione e richiudere il contenitore.

Lo smagnetizzatore e' pronto per l'uso.

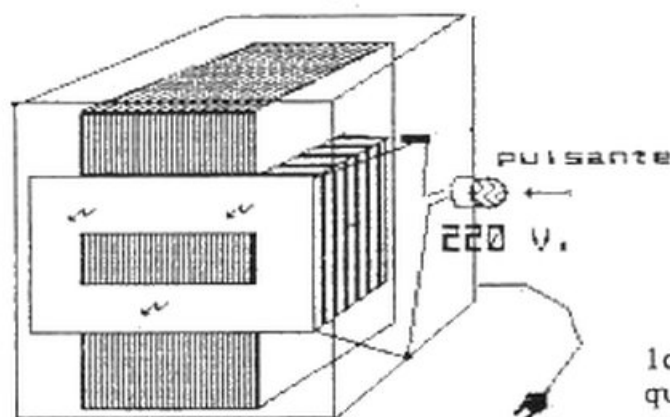



Figura 5 : montaggio finale.

USO

ATTENZIONE!!! Dato l'elevata potenza del campo magnetico generato dallo smagnetizzatore, prestare la massima attenzione nel suo uso per non distruggere in un attimo un intero archivio di dati e/o di programmi.

Attenersi scrupolosamente alle seguenti indicazioni d'uso per evitare spiacevoli inconvenienti.

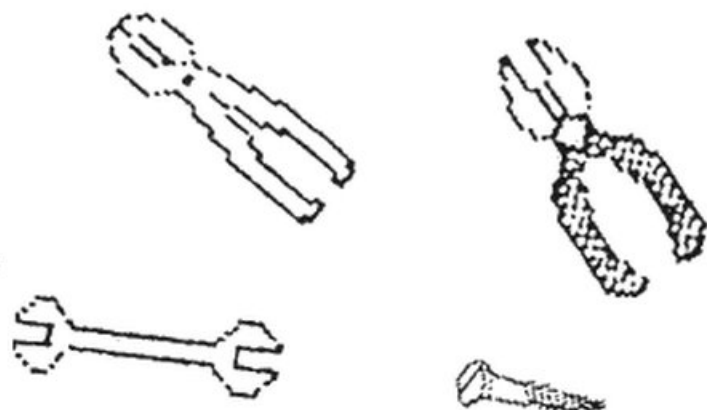
Avere cura di collegare lo smagnetizzatore alla corrente solo quando lo si deve utilizzare e di scollegarlo subito dopo: si evitera' il pericolo di premere accidentalmente il pulsante e di smagnetizzare tutto quello situato nelle vicinanze.

Inoltre, non sostituire il pulsante con un interruttore, che puo' essere dimenticato acceso dopo l'uso provocando due drammatiche situazioni di pericolo:

1) la smagnetizzazione incontrollata di tutto quello che sara' nel suo raggio di azione.

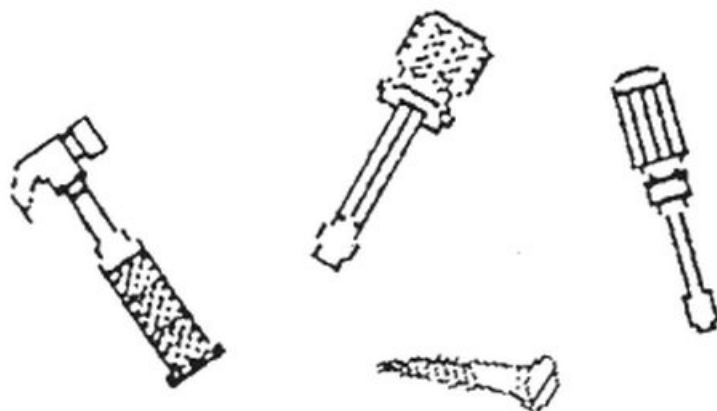
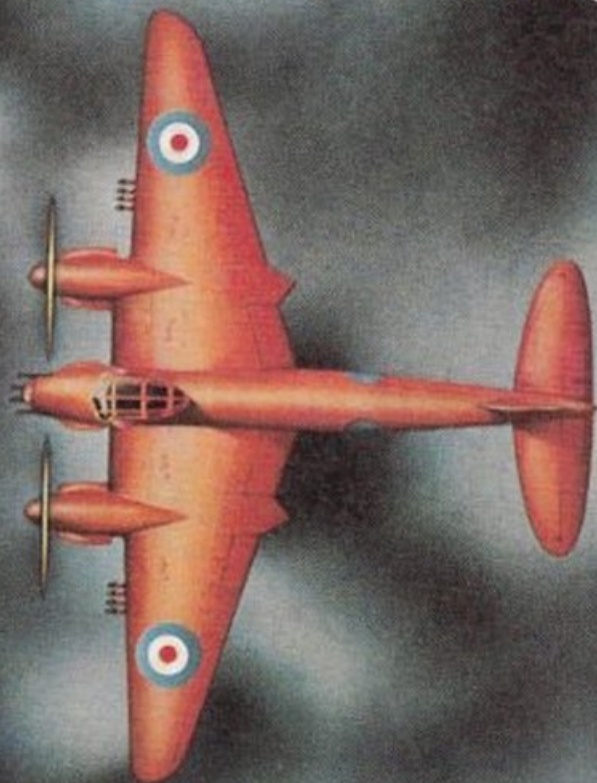
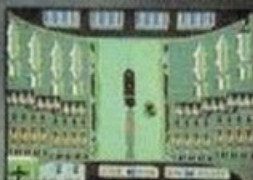
2) Il rischio di un incendio o cortocircuito, perche' lo smagnetizzatore assolutamente non tollera un uso continuativo, pena un rapido surriscaldamento in breve tempo.

Per smagnetizzare un disco e/o un nastro, operare come segue:

- Inserire la spina e appoggiare il supporto magnetico sullo smagnetizzatore.
- Premere il pulsante e fare dei movimenti circolari con l'apparecchio in modo da essere certi che tutta la superficie da trattare sia passata sotto il campo magnetico. Tempo non piu' di due secondi. Allontanare

lo smagnetizzatore dal supporto e solo a questo punto rilasciare il pulsante per spegnerlo.
- Staccare la spina dalla corrente di rete.
- Mantenersi ad almeno un metro di distanza dagli altri dischi e/o nastri.

Si possono smagnetizzare anche tre o quattro dischetti assieme, mentre per le cassette meglio trattarle una alla volta.

Ovviamente anche le cassette audio possono essere ripulite allo stesso modo da registrazioni "riservate" o che non servono piu'.

A Unique Opportunity to Experience the Magic of Flight and Exhiliration of Aerial Combat

ACE of ACES

Can you deliver the Mosquito's sting to the heart of Germany

"No British aircraft will ever bomb Berlin", Luftwaffe chief Herman Goering had often boasted. But in the middle of a Nazi anniversary speech in January, 1943, his listeners duck for cover as a carefully timed raid of RAF Mosquitos strikes Berlin in broad daylight.

Ace of Aces captures the spirit and puts you in the cockpit of the Mosquito, maverick RAF fighter bomber of World War II. Down the Nazi bombers, sink the U-boats, outrun the V-1 rockets and stop the enemy trains. Choose your weapons and fuel wisely – once you're out on mission, there's no going back. To become Ace of Aces, you must complete all missions successfully.

1 From the moment you zoom through the clouds in a scrap with Nazi fighters to the heart-stopping second you spot the U-boats of Kiel, the defence of the Allied world is in your hands. Are you equal to the challenge?

2 Once you master a few flying tricks in your speed bomber, you tackle strategy: selecting the right number of machine guns, rockets and bombs to achieve your mission.

3 Your intercom flashes 'warning' on your starboard engine. An enemy fighter attack has left your Rolls Royce engine in flames. Cut back your boost and throttle. Hit the extinguisher before the fire spreads.

What does it take to be an Ace? From you, legendary British pride and guts. From US Gold, legendary playability. US Gold has done its part. The rest is up to you.

CBM 64/128	£9.99 Tape	Spectrum 48K	£8.99 Tape
	£14.99 Disk	Amstrad	£9.99 Tape
			£14.99 Disk

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356338

ACE OF ACES

U.S. GOLD - ACCOLADE

Disco

Finalmente ecco una buona simulazione che sposa direttamente le piu' infuocate atmosfere arcade e il genere piu' amato di shoot'em up.

Prendendo direttamente spunto dal passato Dam Buster, peraltro realizzato in maniera alquanto superficiale, la U.S. Gold ha sfruttato questa originale impostazione per ricreare tutta la magia e l'atmosfera di un vero combattimento aereo nei cieli della Seconda Guerra Mondiale.

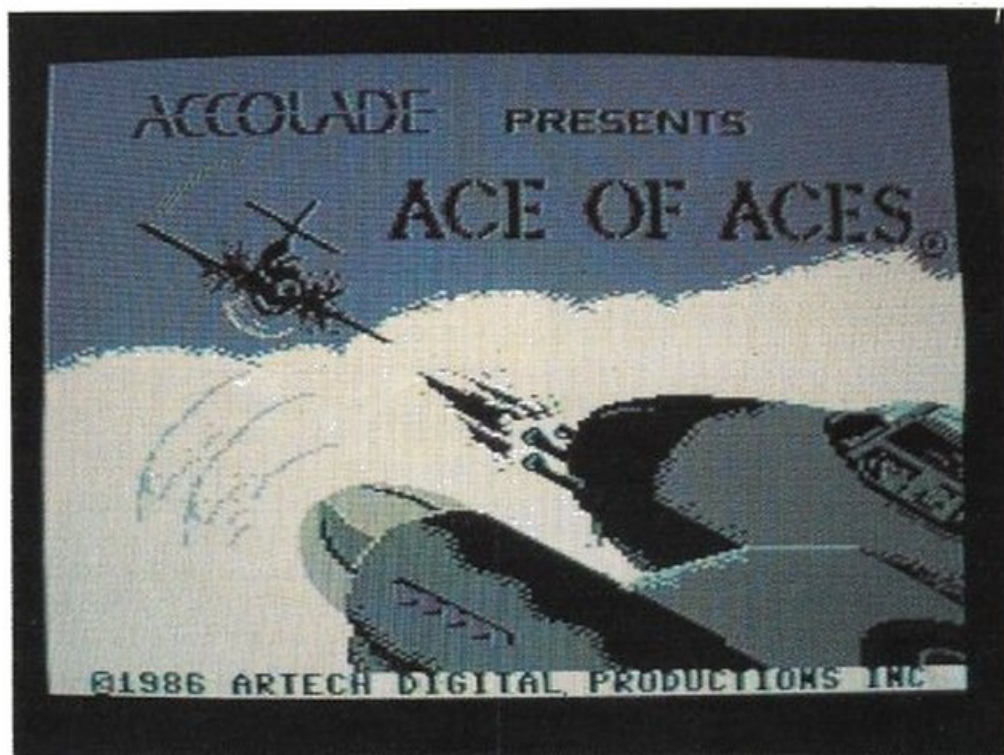
Sostituendo il grosso e lento bombardiere di Dam Buster con un agile e velocissimo Mosquito, ACE of ACES offre la possibilita' di entrare a far parte dell'aviazione militare britannica, affrontando stormi di Messerschmit, pericolose e terribili V-1, scontri con i sottomarini delle forze dell'Asse e, per tutti i nostalgici del passato gioco prodotto dalla stessa casa, missioni di incursione e bombardamento dei territori nemici.

Di strategia ce n'e' ben poca ed e' tutta concentrata nelle fasi di armamento e approvvigionamento del vostro velivolo, lasciando ampio respiro a tutte le varie situazioni di combattimento, intraprese con l'ausilio del semplice joystick e, naturalmente, della vostra abilita' di videogamer.

All'inizio del gioco vi trovate nel quartier generale della Royal Air Force dove, un ufficiale (con tanto di baffi), indica su di una lavagna luminosa tutti i tipi di missione selezionabili.

Si puo' scegliere "Practice" per allenarsi nel combattimento aereo o passare direttamente all'azione, impostando sul menu' successivo quale tipo di operazione intraprendere.

Dopodiche' vi ritroverete a volare fra candide nuvole, lanciati verso l'azione ed il rischio.

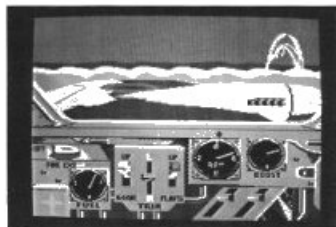
Buon per voi, in ACE of ACES sono state eliminate tutte le complicate manovre di decollo ed atterraggio del votro Mosquito proprio al fine di non complicare, a livello strategico e simulativo, un gioco di per se' stesso dedicato a tutti i videogiocatori piu' scostanti e poco propensi a sorbire spaginate di libretti di istruzioni.

Abbiamo V-1 Rocket (missione di intercettazione e distruzione delle bombe volanti lanciate dai nemici), Bomber (bombardamento a tappeto delle zone della Ruhr), Train (attacco ai convogli ferroviari nemici) e U-Boat (attacco ai danni delle flotte di sommergibili germanici).

Una volta iniziato il gioco vero e proprio vi verra' presentata una dettagliata mappa del teatro di combattimento prescelto in cui, sono evidenziate le zone di massimo concentramento delle forze nemiche.

Ordunque, pare che al momento del decollo tutto il resto del vostro equipaggio si sia dato alla fuga, decisamente spaventato dalla pericolosita' della missione e, quindi, ci si trova a dover amministrare tutte le funzioni di pilota, navigatore, bombardiere e motorista.

Niente paura comunque, grazie all'estrema gestibilita' di ACE of ACES non incontrerete molte difficol-

ta' ad ambientarvi ed orrizzontarvi una volta seduti nello scomodo sedile del vostro Mosquito.

Ancor prima di decollare, infatti, potrete provvedere, qualora lo riteniate opportuno (ve lo consiglio caldamente), a caricare sull'aereo una buona scorta di bombe e munizioni per le vostre mitragliatrici.

Anche le riserve di carburante non vanno trascurate e, ovviamente, sara' opportuno tenerle costantemente d'occhio per poter ritornare alla base ed effettuare gli eventuali rifornimenti.

Per pilotare l'aereo si utilizza il joystick per modificare la direzione di volo, indicata dalla bussola, il tiro e il puntamento dei cannoni e dei razzi precedentemente caricati a bordo.

Inoltre, utilizzando i tasti numerati dall'uno al cinque, si puo' accedere alle diverse sezioni del Mosquito, per regolare le apparecchiature destinate al regime dei motori, agli alettoni, ai sistemi di puntamento per lo sgancio delle bombe e ai sistemi di emergenza presenti a bordo.

Un po' come in Dam Buster, quindi, sullo schermo verranno, di volta in volta, rappresentate le varie parti dell'aereo e tutti gli apparecchi, gestibili via joystick, indispensabili per assicurare un "buon volo".

Ogniqualvolta insorga un problema o un malfunzionamento, uno speciale indicatore lampeggiante vi informera', in qualsiasi sezione dell'aereo ci si trovi, evidenziando con un numero luminoso il posto di controllo dove viene richiesta la vostra presenza.

Le varie missioni variano per difficolta' e lunghezza ma, a mio parere la piu' ostica si rivela quella di intercettamento e distruzione delle V-1.

Le numerose pattuglie aeree nemiche, vi creeranno non pochi problemi per poter raggiungere in tempo gli ordigni che esse scortano,rallentando e, spesso, vanificando i vostri sforzi.

Per quanto riguarda le fasi di bombardamento ACE of ACES si rivela in tutta la sua perfezione, offrendo al bombardiere di turno una visione tridimensionale dall'alto, della zona che si sorvola e degli eventuali obiettivi inquadrati.

ACE of ACES e' un gioco molto bello; tutti coloro che avranno passato ore ed ore nel tentativo di distruggere la famosa e odiata diga di Dam Buster non potranno non apprezzare questo "secondo episodio" firmato dalla stessa casa produttrice che, grazie alle esperienze passate, in questo programma e' davvero riuscita a superare se' stessa.

La grafica e' a dir poco eccezionale, cosa rara per un programma di questo genere, gli effetti speciali sono davvero all'altezza della situazione e, nel complesso, ACE of ACES si impone per giocabilita', coinvolgimento e stupefacente fattura.

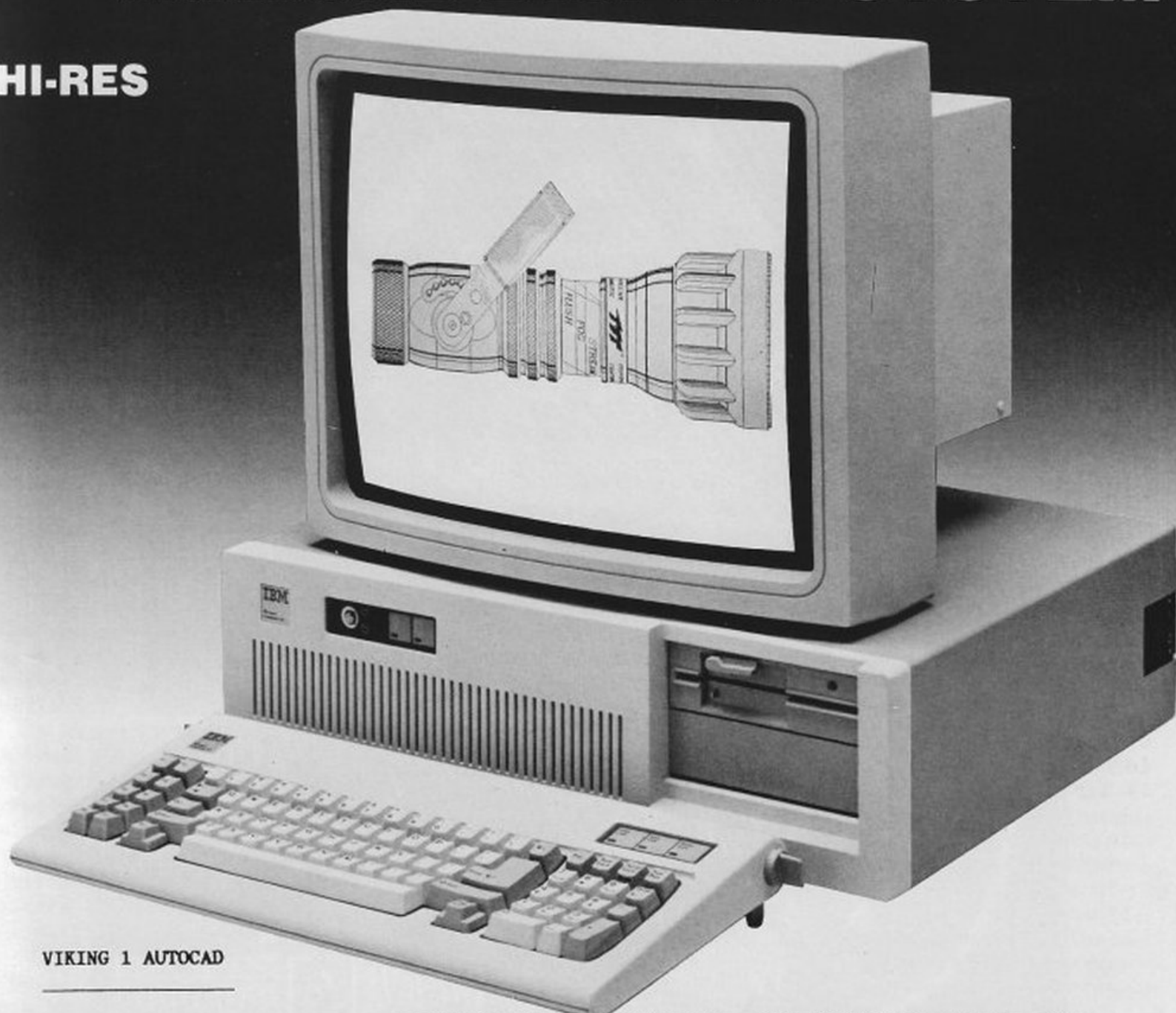
Anche se non siete amanti di questo genere di arcade-simulazioni, non posso fare a meno di consigliarvi questo gioco e vi assicuro che, una volta decollati e impegnati in furiosi combattimenti aerei, non rimpiangerete di certo i vostri amatissimi shoot'em up.

Buon volo!

VIKING 1

MONITERM

AutoCAD DISPLAY SYSTEM

HI-RES

VIKING 1 AUTOCAD

Display System

Il sistema video-grafico ad alta risoluzione Viking 1, e' direttamente interfacciabile ai personal computer IBM della serie XT/AT/RT e compatibili, e' composto da un monitor monocromatico 19 pollici ad alta risoluzione collegato ad una potentissima scheda controller, che occupa uno degli 8 slot interni della macchina.
La linea estetica del monitor riprende quella della famiglia IBM ed e' stato appositamente disegnato per lavorare sull'unita' centrale.
Il Viking 1 permette di visualizzare 1280x960 pixels ad una frequenza di 66 HZ, una risoluzione fino ad ora ottenibile solamente in complesse stazioni di lavoro di prezzo molto elevato.
Il sistema usa il potentissimo Chip di controllo Hitachi HD 63484 ACRTC, che gestisce funzioni di controllo grafiche a velocita' elevatissime, che permettono di combinare, con estrema efficienza, operazioni in modo testo con sofisticate funzioni grafiche nello stesso programma.

[a. L. (Vulg.), a. Heb. *livyāthān*. Ult. origin unkn.]

n. huge ship; anything very large of its kind.

LEVIATHAN

Commodore C64

Commodore C128

Cassette £9.95

Disk £14.95

1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M3 2NH. Tel: 061-835 1358

U.S. GOLD COMPUTERSPIELE GMBH,
Daimlerstrasse 11, 4044 Kaarst 2, Holzbüttgen. Tel: 02101 600425

LEVIATHAN

ENGLISH SOFTWARE

Disco/Nastro

Ancora un gioco come Zaxxon... ma, molto meglio di Zaxxon!!

Questo LEVIATHAN della English Software, nonostante prenda chiaramente e spudoratamente spunto dal famoso gioco da bar della Sega, si impone immediatamente per l'ottima realizzazione e la coinvolgente giocabilita' decisamente incrementata rispetto alla prima e originale versione di questo videogame.

Prendete dunque quel classico shoot'em up spaziale, aggiungeteci un'animazione ed uno scrolling diagonale a 3D, una spruzzatina di grafica coloratissima tipicamente arcade e...voila', LEVIATHAN e' fatto!

Vi assicuro che, una volta provato questo stupefacente videogame, vi dimenticherete completamente del "vecchio" e ripetitivo Zaxxon, fondendo letteralmente i vostri joystick per cercare di terminare gli scenari principali di LEVIATHAN.

Innanzitutto c'e' da dire che il vostro beneamato caccia spaziale ha subito alcune modifiche innovative che hanno incrementato la manovrabilita' e l'agilita' anche in previsione dei numerosi e incredibili ostacoli che cospargono il terreno di gioco di LEVIATHAN.

Infatti, oltre a procedere in avanti, aumentando a piacere la velocita', e' possibile invertire il senso di

marcia, effettuando veri e propri looping, spostarsi in diagonale e anche manovrare l'aereo orizzontalmente e, quindi, pependicolarmente al normale senso di marcia.

Inoltre, il vostro aeroplano puo' raggiungere velocita' vertiginose e disimpegnarsi molto agilmente in presenza di molti nemici ed ostacoli vari.

Lo scopo del gioco e' molto semplice ed immediato, come del resto si addice ad ogni shoot'em up che si rispetti: bisogna sorvolare tre porzioni, molto vaste, di un grosso asteroide che ospita numerose installazioni militari bersaglio, cercando di accumulare il maggior numero di punti, sparando a destra e a manca.

Data la lunghezza e l'apprezzabilissima vastita' di LEVIATHAN, le azioni di guerra vengono intraprese in 3 fasi diverse.

Per accedere ad ognuna di queste si puo' procedere in due modi: o si cerca di superare tutte le difficolta' di ogni fase, collezionando punti bonus e guadagnadosi, onestamente, l'accesso allo schermo successivo, o si carica da disco o da nastro una qualsiasi delle 3 porzioni di gioco,metodo,quest'ultimo, poco leale ma molto comodo per tutti i videogiocatori "da diporto"!!

Sul terreno di gioco abbiamo, disseminate qua e la', cannoniere rotanti e fisse, pattuglie di caccia nemici, mine volanti a la Uridium, barriere laser, passaggi forzati, piste d'atterraggio e, naturalmente, robot giganti (rispetto alle dimensioni del vostro caccia) che vi daranno del filo da torcere, attaccandovi come disperati.

La grafica di LEVIATHAN e' a dir poco stupefacente; il fatto solo che ognuna delle tre fasi di gioco occupa quasi 200 blocchi di spazio sul floppy disk, non puo' non costituire la prova lampante della completezza e dell'ottima realizzazione che contraddistingue questo prodotto della English Software.

LEVIATHAN e' dunque un bel gioco, irrinunciabile per tutti i "joystick dipendenti" e adatto anche a tutti gli amanti dei buoni videogame.

La grafica, le animazioni e, soprattutto, la giocabilita' si impongono su molti altri programmi di questo genere, offrendo ad ogni tipo di utente un ennesimo passatempo computerizzato davvero stupefacente.

Non per ultimo il fatto di poter scegliere tra 3 diversi tipi di competizione, offerti dalle altrettante porzioni di gioco, regala a LEVIATHAN l'unica ma davvero vincente nota di originalita'.

Complimenti English Software!

FLASH GORDON

MASTERTRONIC

Disco/Nastro

Anche il mitico FLASH GORDON non ha saputo resistere alla tentazione di vedere le proprie mirabolanti gesta ricreate nell'angusto ma, glorioso, spazio dei pochi pixel colorati di uno schermo video.

Le allettanti offerte dei programmatori Mastertronic hanno, dunque, avuto la meglio sul nostro eroe del futuro, permettendo cosi' un prolifico connubbio che offre a tutti i videogiocatori un videogame divertente e abbastanza originale.

Tanto per cambiare, il nostro Flash e' impegnato a contrastare ed eliminare la minaccia del crudele imperatore Ming che trama per la conquista della terra e la sottomissione del genere umano.

Prendendo spunto dal recente Tarzan, nella prima delle tre fasi di questo gioco, vi trovate nel piu' folto di una misteriosa giungla dove, con l'ausilio dei vostri bicipidi e del vostro laser, dovrete andare alla ricerca della roccaforte ove si cela uno dei piu' agguerriti ufficiali del malvagio Ming.

Percorrendo le innumerevoli e intricatissime vie,scavate tra tronchi, alberi, crepacci e foltissima vegetazione, dovrete guardarvi dagli attacchi di incavolatissimi scimpanze' giganti, scheletri viventi, uccelli predatori e ragni, serpenti e avvoltoi, tutti dediti all'insano ed antigienico sport della "caccia a FLASH GORDON".

Niente di nuovo, direte voi?

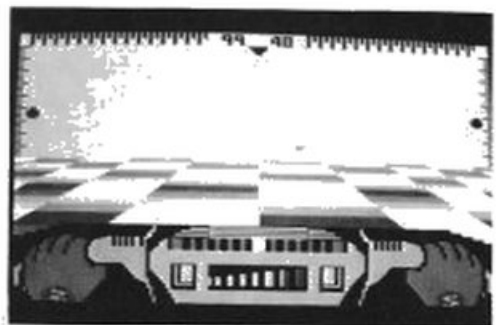
Beh, provate a giocare per qualche minuto a FLASH GORDON e, sono certo, vi accorgerete della notevole differenza fra i vostri amati shoot'em up e arcade-adventure e questo velocissimo e difficilissimo videogame.

Mappare, ad esempio, il percorso di gioco, una volta addentrati nella giungla, e' un compito davvero arduo se non impossibile,a causa della incredibile molteplicita' di scorciatoie, passaggi segreti, sentieri semicelati nel piu' folto della boscaglia e vicoli ciechi, che compongono il terreno di gioco.

Nonostante appaia, nella parte inferiore dello schermo, una dettagliata mappa della zona che si sta attraversando, e' molto facile perdere il senso dell'orientamento anche a causa delle numerose somiglianze che rendono la giungla di Ming davvero tutta uguale.

Per contrastare i numerosi nemici potete utilizzare, con parsimonia, la vostra pistola laser e le vostre indiscusse abilita' di karateka, riprese direttamente da un qualsiasi Exploding Fist.

Tuttavia e' sempre consigliabile esplodere qualche colpo laser piuttosto che basarsi sulle proprie forze, una volta in presenza di un cattivissimo gorillone desideroso di ridurvi in polpette in men che non si dica.

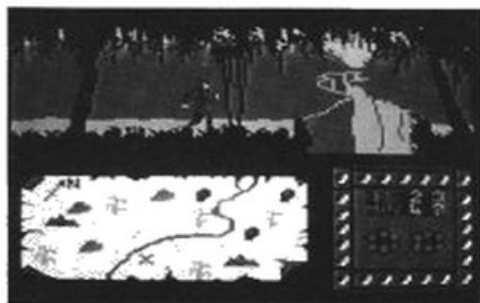
Qua e la', nella giungla, giacciono delle scorte di munizioni che potrete raccogliere una volta scovate,

magari sotto un macigno o un crepaccio nascosto.

Una volta raggiunta la roccaforte di tale Barin, l'ufficiale nemico cui si accennava prima, dovrete confrontarvi con questo in un difficile tipo di combattimento corpo a corpo, il cui meccanismo e' ampliamente illustrato nel manualetto di istruzioni.

Si tratta di una specie di tiro alla fune in cui, oltre a cercare di tirare come matti, dovrete valutare attentamente le vostre forze, ricordando di "far prendere fiato" al nostro eroe, onde evitare di diventare "cianotici" finendo tra le grinfie dell'odiato Barin.

Quest'ultimo, guarda caso, ha parcheggiato la sua potente motocicletta spaziale nelle vicinanze (nella giungla si gira in moto, ovvio no?!) e se riuscirete a sconfiggerlo potrete impadronirvi del suo mezzo, capace di portarvi fino al palazzo di Ming.

Nella terza ed ultima parte di gioco, infatti, bisogna pilotare una rombante motocicletta, piu' simile ad uno Skimmer di Tau Ceti, piuttosto che ad una semplice Honda, lanciandosi in una corsa velocissima su di una scacchiera multicolore, contrastati da stormi di avvoltoi giganti.

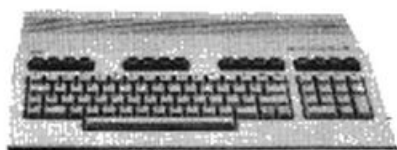
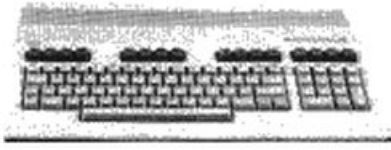
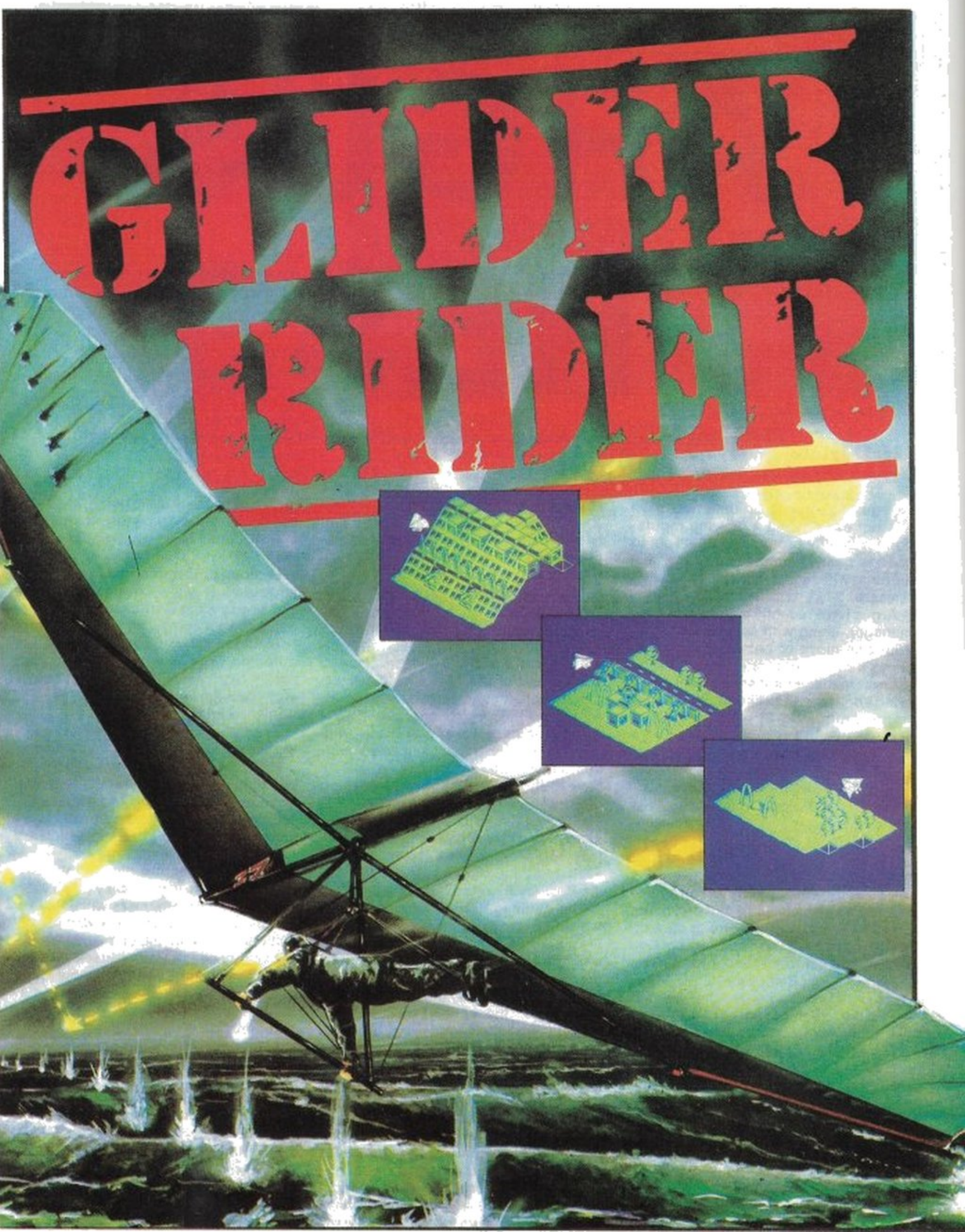
Se riuscirete a compiere tutto il percorso entro il

limite delle 24 ore di tempo (simulate) concessovi all'inizio del gioco, riuscirete vittoriosi e la minaccia aliena verra' ancora una volta debellata.

FLASH GORDON e' un buon gioco, dotato di una grafica molto curata, specie nelle prime fasi, pieno di azione e abbastanza coinvolgente per tutti i joystick-dipen-

denti.

La colonna sonora, curata dall'ormai famoso Ron Hubbard, crea un'atmosfera mozzafiato ed eccitante in cui ogni videogiocatore che si rispetti non potra' non trovar "pane per i suoi denti".

Un gioco, dunque, che nonostante le sue modeste e poco chiassose premesse, si rivela un ottimo passatempo, capace di reggere il confronto con i vari Gauntlet e Terra Cresta.

Non dico che non deve mancare alla vostra collezione ma, sono certo che non ne rimpiangerete affatto l'acquisto, godendo di molte ore di piacevolissimo svago.

Presents:

GLIDER RIDER

GLIDER RIDER

QUICKSILVA

Disco/Nastro

Se non avete mai provato un videogioco dello Spectrum, con la sua classica grafica 3D e con quei fantastici (e spesso invidiati) microcosmi tridimensionali coloratissimi e molto animati, vi consiglio di procurarvi una copia di GLIDER RIDER dell'apprezzata Quicksilva.

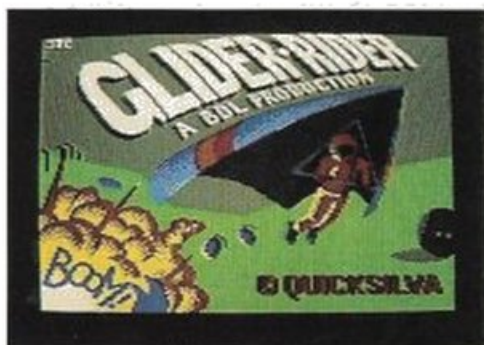
No, non storcete il naso, questo non e' il "solito" lentissimo Atica Atac ma, bensi', qualcosa di decisamente stimolante e molto allettante per ogni buon videogiocatore che si rispetti.

Prendendo,infatti,in prestito una tipica impostazione grafica "a la Spectrum" e velocizzandone e migliorandone le piu' importanti caratteristiche, i programmatori Quicksilva hanno creato un ottimo videogame che regge bene il confronto con gli attuali Cobra, Terra Cresta e Jail Break.

Si tratta di impersonificare un coraggioso agente segreto che, dotato di una attrezzatura che pare uscita da un film di James Bond,deve esplorare un atollo misterioso, covo di una potente organizzazione terroristica.

Una volta scovati gli impianti nucleari che forniscono energia a tutta l'isola, il nostro 007 deve distruggerli, abbattendo anche ogni tipo di installazione militare.

Per fare tutto questo il nostro eroe deve agire in silenzio, sfruttando l'elemento sorpresa, utilizzando, a questo proposito, una veloce motocicletta che, all'occorrenza, si trasforma in un agile e silenzioso deltaplano.

Appena giunti sull'isoletta bisogna percorrere i vari sentieri sterrati con la propria motocicletta e cercare di avvicinarsi il piu' possibile alle installazioni nemiche.

Quindi, dopo aver preso una buona rincorsa (sentiero permettendo!), si deve compiere una brusca sterzata, aiutandosi con il joystick, per sganciare il mezzo a due ruote dal deltaplano che, a questo punto, si librera' nel cielo, sfidando i venti contrari.

Questo accorgimento e' molto utile in quanto le installazioni dei terroristi sono recintate da pericolosi reticolati elettrici che,ovviamente, bisogna aggirare e sorvolare, onde evitare di finirci contro, con notevole discapito per la salute del nostro eroe!

Disponete di due tipi di armi : bombe a mano e una fida pistola.

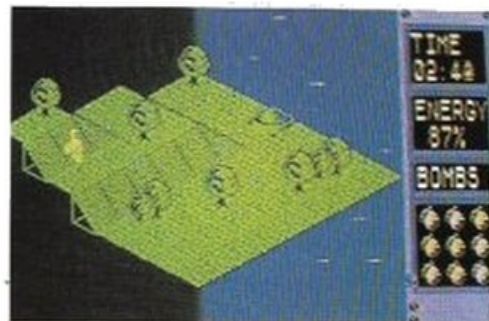
Le prime servono esclusivamente per innescare reazioni a catena e distruggere le centrali nucleari, la seconda, com'e' ovvio la dovrete utilizzare per "liberarvi" di qualche nemico particolarmente molesto!

La scorta di bombe non e' illimitata e, proprio per questo, in tutta l'isola vi sono dei depositi segreti dove potrete rifornirvi di munizioni e di granate.

Scopo del gioco e' dunque, quello di sabotare ogni tipo di installazione presente sull'atollo e di allontanarsi, sani e salvi, verso il mare, dove vi attendera' un sottomarino per il rendez-vous finale.

La grafica di GLIDER RIDER, nonostante la dichiarata provenienza Spectrum, si rivela fresca, accativante e immediata anche se, a causa delle animazioni non velocissime, non puo' reggere il confronto con i classici giochi per il CBM64.

Ciononostante GLIDER RIDER e' un ottimo gioco che riesce a sopperire a qualche deficienza realizzativa con un'ottima giocabilita' e con una certa originalita', degna di ogni buon gioco che si rispetti per lo Spectrum.

Sono certo che vi ci vorra' qualche ora per portare a termine la difficle missione offerta da GLIDER RIDER e, senz'altro, non rimpiangerete i vostri beneamati Dragon's Liar, una volta decollati con il vostro fido e scattante deltaplano: buon volo!!

FIRELORD

HEWSON

Disco/Nastro

Non si e' ancora spenta l'eco delle esplosioni di Uridium, Paradroid ed Alleykat che la Hewson ci presenta la sua ultima produzione che, finalmente e stranamente, si discosta dall'azzecato genere degli shoot'em up spaziali.

Creato da Steve Crow, quello di Starquake e Wizard's liar, FIRELORD si ispira un po' ai piu' recenti giochi della Ultimate, ambientando l'intera vicenda nella magica dimensione arcade-adventure medievale.

Siamo nel mondo di Torot che, un tempo popoloso e felice, oggi e' dominato da una tiranna regina che, impossessatasi di alcune pietre magiche, abusa dei poteri da esse ottenute,terrorizzando la popolazione.

Troppo intimoriti per uscire allo scoperto, tutti i malcapitati abitanti di Torot si sono rinchiusi nelle proprie abitazioni, lasciando un'atmosfera di desolazione e morte in tutte le strade dei loro villaggi.

Ovviamente, un prode e coraggioso cavaliere (che novita'!!!) ha deciso di porre fine a questo regime di terrore, impegnandosi nella ricerca delle quattro magiche pietre dell'eterna giovinezza che potra' barattare con quelle in possesso della regina, privandola cosi' del suo incredibile potere.

Sir Galaheart, questo il nome dell'eroe di turno, dovra' inoltre riportare i quattro talismani del potere al legittimo proprietario che, in questo caso e' rappresentato da un infido e pericoloso dragone.

E' il caso di dire che la famosa Ricerca del Sacro Graal sembra proprio un gioco da ragazzi, una volta paragonata a questa complicata avventura computerizzata.

Girovagando per le contrade di Torot, Sir Galaheart viene attaccato da alcune demoniache presenze che sono le uniche a popolare e infestare le vie deserte di tutto il paese.

Abbiamo spiritelli vari, bolle magiche, palle di fuoco vaganti e vortici succhia energia.

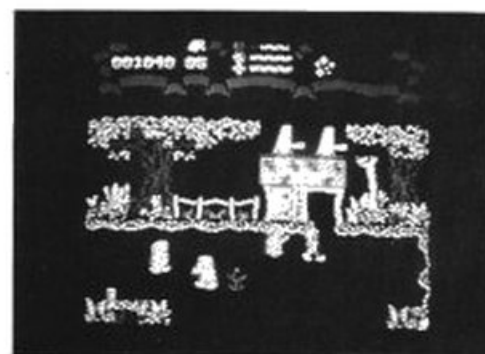
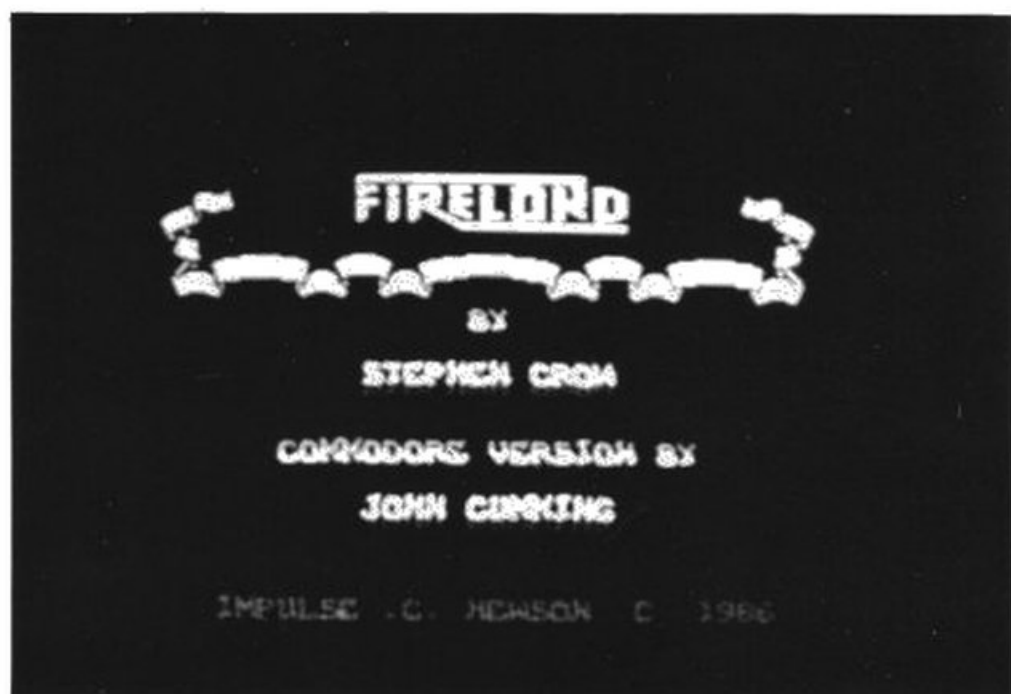
Quando si entra in possesso di uno dei quattro talismani dell'eterna giovinezza, rappresentati sotto forma di scintillanti diamanti, ci si puo' opporre alla minaccia dei vari demoni, potendoli incenerire, anche a distanza, premendo il solo tasto di fuoco.

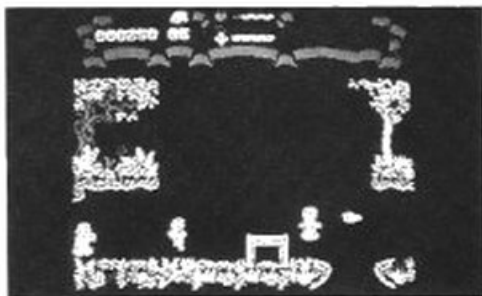
Se pero' entrerete in contatto con uno dei vortici succhia-energia questi potranno distruggere una delle pietre in vostro possesso, costringendovi a cercarne un'altra.

Durante il cammino il nostro prode puo' collezionare vari oggetti capaci di incrementare la propria riserva di energia, la forza e la resistenza al combattimento.

Vi sono anche numerosi passaggi segreti le cui entrate si celano sotto ad alcuni pietroni e ciotoli disseminati qua e la' sul terreno di gioco.

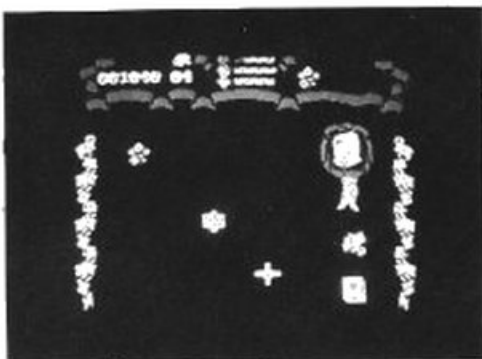
Attenzione pero', certe uscite di questi passaggi sono sorvegliate e bloccate da delle fiamme ghiacciate mol-

to difficili da eliminare.

Bisogna infatti gettarsi contro di esse e ritrarsi immediatamente per distruggerle e, ovviamente, evitare di essere distrutti.

Sir Galaheart ha a disposizione solo 5 vite ma, e' possibile ottenerne altre scoprendo e raccogliendo alcuni talismani celati nel gioco.

L'estrema originalita' di FIRELORD consiste nel fatto che, una volta venuti a contatto con i vari abitanti di Torot, potrete pagare i loro servigi, che essi offrono per aiutarvi nella vostra missione.

Abbiamo preti, sacerdoti, fate, principesse, draghi, soldati e cavalieri e ognuno di loro, se retribuito correttamente, puo' agevolare molto i vostri sforzi per recuperare le quattro pietre dell'eterna giovinezza.

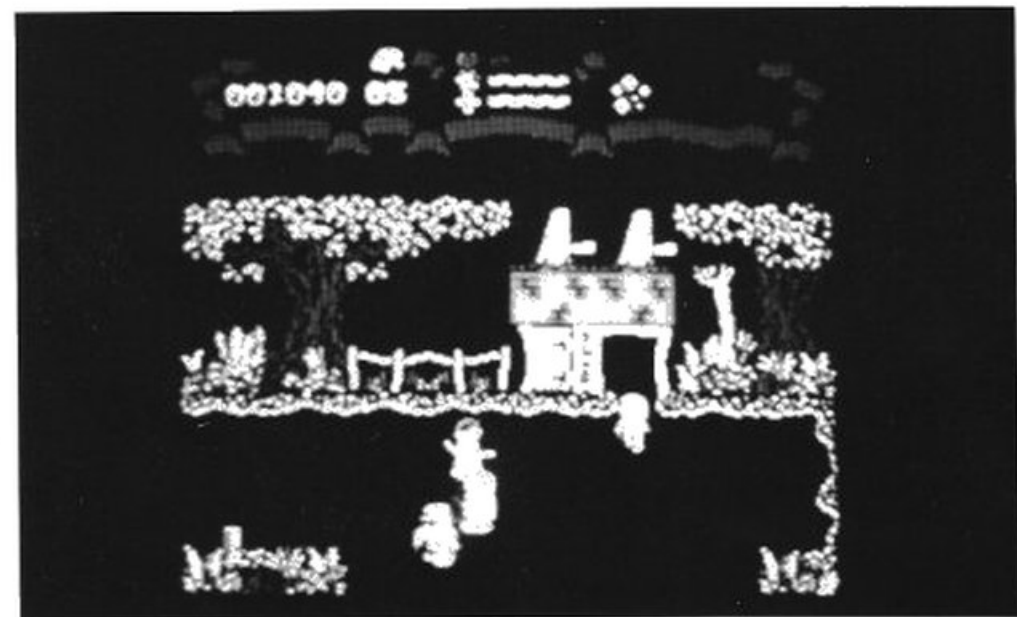
Non si tratta dunque di un semplice arcade-adventure ma di un vero e proprio role-game in cui, oltre a organizzare le azioni del vostro personaggio, dovrete allacciare rapporti con gli altri protagonisti del gioco e maturare un genere di partecipazione multipla a FIRELORD.

I sacerdoti e gli eremiti possono rivelare preziose informazioni, i guardiani dei cancelli vi permettono l'accesso a particolari passaggi segreti e altri personaggi, a voi il piacere di

scoprirli, possono recuperare per voi i 4 talismani chiedendovi in cambio alcuni manufatti collezionabili direttamente sul terreno di gioco.

Inoltre, nei 512 scenari di gioco di FIRELORD, esistono 14 locazioni magiche in cui troverete degli oggetti indispensabili alla

e chiarissime icone che appaiono negli indicatori di gioco, peraltro ottimamente realizzati.

La grafica di FIRELORD e' eccellente, ogni tipo di scrolling e' realizzato in maniera continua, omogenea e molto piacevole a vedersi, la giocabilita' e' davvero ottima e, nel complesso, questo videogame puo' soddisfare ampiamente tutti i videogiocatori che vogliono qualcosa di piu' di un semplice shoot'em up o arcade che dir si voglia, senza precipitare nel sofferto e un po' temuto mondo delle complesse adventure.

Provatelo, non ve ne pentirete.

vostra ricerca e per accedere a queste zone di Torot, sara' necessario barattare il codice d'accesso specifico di ognuna di queste con una strega, un mago od un sacerdote, offrendo loro un sacco di monete d'oro, un candelabro o un altro oggetto in vostro possesso.

Ogni scambio e ogni trattativa e' facilmente impostabile attraverso semplici

FIRELORD e' un gioco molto originale, bello sotto tutti i punti di vista e credo che non tardera' a raccogliere intorno a se' una folta schiera di appassionati sostenitori.

STAR SOLDIER

QUICKSILVA

Disco/Nastro

Per tutti i legionari spaziali che sono all'ascolto abbiamo buone notizie!

Tutti coloro che si sentono tagliati per formare un gruppo di mercenari spaziali, destinati a intraprendere le piu' terribili e rischiose missioni, negli angoli piu' remoti della nostra galassia, possono acquistare una copia di STAR SOLDIER della Quicksilva e spolverare la vissuta e mitica armatura, per gettarsi a capofitto verso l'avventura.

L'ultima produzione targata Quicksilva infatti, non e' fatta per i poco fegatosi "esperti" di Pacman o Donkey Kong ma, solamente per i veri ed intrepidi guerrieri del joystick.

Vi trovate ad impersonificare un valoroso mercenario spaziale che, non per soldi ma per denaro, puo' prendere parte a varie missioni di guerriglia interplanetaria su ben piu' di 100 diversi pianeti ove infuriano lotte intestine, invasioni extraterrestri, scorrerie di pirati dello spazio e rivoluzioni.

Combattendo nelle guerre semi-private di questo o quel pianetino, potrete arricchirvi e coprirvi di gloria, sempreche' ritorniate sani e salvi da ogni missione per incassare il premio pattuito.

Si parte da una schermata di osservazione, nel quartier generale del vostro manipolo di prodi guerrieri, nella quale potrete selezionare la "causa" da sposare per la prossima missione, raccogliendo informazioni sui pianeti che compaiono nella parte superiore dello schermo.

Qui, inoltre, potrete rifornirvi di tutto quanto vi occorre per armarvi ed equipaggiarvi per ogni missione, acquistando dall'armaiolo di fiducia pistole laser, bombe a mano, cariche di dinamite, detonatori, razzi e rilevatori di radiazioni.

Le uniche limitazioni impostevi al riguardo dell'acquisto di materiale bellico sono costituite dalla vostra disponibilita' finanziaria, in via di accrescimento ogni volta che porterete a termine una missione, e dalla capienza del vostro cinturone al quale potrete agganciare piu' di una ventina di oggetti.

Per fare tutto cio' non sono necessari comandi impartiti da tastiera ma, bensi', solo il vostro joystick, inserito in porta 2.

Utilizzando un particolare menu' ad icone, molto simile a quello di alcuni programmi per Amiga e McIntosh (tanto per gasarci un po'), potrete effettuare le osservazioni ai vari pianeti, spostarvi su di essi, accettando automaticamente l'incarico offertovi, guarnire adeguatamente il vostro cinturone e, non per ultimo, salvare o caricare da disco/nastro una partita gia' cominciata.

Per quanto riguarda le prime missioni, vi consiglio di scegliere i pianeti che presentano minori rischi anche se minori ricompense, giusto per farvi un po' le ossa a STAR SOLDIER e mettere da parte qualche utile soldino per equipaggiarvi meglio nelle successive missioni.

A questo proposito le in-

formazioni offerte dal computer al riguardo dei pianeti sono molto esaurienti e permettono di farsi un'idea sulla situazione geografica, politica e, soprattutto, militare dei pianeti prescelti.

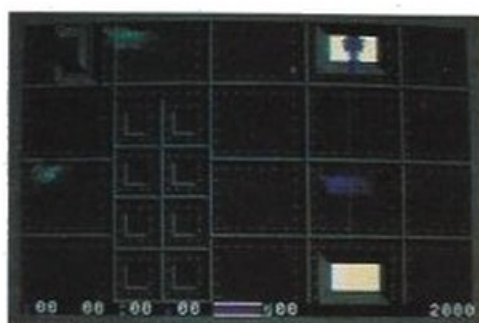
I climi aridi e torridi, ad esempio, possono rendervi la permanenza sul pianeta particolarmente dura e, di conseguenza, limitare le vostre prestazioni.

Solo dopo esservi fatti una certa esperienza potrete imbarcarvi in missioni particolarmente pericolose, cercando di riuscire vittoriosi per guadagnare alte ricompense.

Una volta atterrati sul campo di battaglia, il meccanismo di gioco si snoda in maniera abbastanza analoga ai vari Rambo e Commando ma, aggiungendo anche un pizzico di Glider Rider (per quelli che lo conoscono) per quanto riguarda la localizzazione e la distruzione, a colpi di laser e granate, delle varie installazioni nemiche presenti sul pianeta.

Abbiamo, oltre agli onnipresenti nemici, molti tipi di ostacoli come rocce, anfratti, crepacci, alberi, ponti, muraglie e fortificazioni che andranno aggirati e, spesso, accortamente evitati, onde evitare di bloccarsi in un punto morto, alla merce' dei laser nemici.

La molteplicita' degli scenari che compongono i 1000 e 1000 schermi di STAR SOLDIER conferiscono una nota di incredibile originalita' e giocabilita' all'intero videogame, evitando di stancare gli utenti con un soggetto peraltro gia' ampiamente sfruttato e sperimentato.

Man mano che si procede nelle varie missioni (pellaccia sana e salva permettendo!), la varieta' di armi a vostra disposizione aumenta, relativamente alle maggiori difficolta' che si possono incontrare e, in alcune occasioni, e' possibile acquistare un comodo mini caccia da combattimento molto utile per sorvolare e bombardare zone particolarmente infestate dai nemici.

Prendendo un piccolo spunto dai vari Who Dares Wins, quindi, la Quicksilva ha saputo migliorare questo soggetto di gioco, non certo originale, confezionandolo con alcune modifiche sostanziali e molte caratteristiche innovative, verniciando il tutto con una "pennellata" di grafica molto buona e di effetti sonori davvero all'altezza.

Non si puo' smettere di giocare a STAR SOLDIER: e' troppo bello.

Computer maniaci, avventurieri, Role Player gamer o semplici smanettoni voi siate, non potrete non apprezzare questo accattivante e giocabilissimo STAR SOLDIER; la Quicksilva ha fatto ancora centro, i vostri soldi saranno spesi bene!!

EREBUS

VIRGIN

Disco/Nastro

Ormai abituati a pilotare futuristiche navi aliene e potentissimi caccia stellari, avremo poche difficolta' ad acclimatarci e ad orientarci una volta caricato e lanciato questo EREBUS.

Ci si trova, infatti, a comandare una colorata pallina metallica che altro non e' che non un potente mezzo da combattimento, velocissimo e ben armato, piu' simile al droide sferico di Shadowfire, piuttosto che ad una vera astronave stellare.

Siamo su EREBUS, un piccolo planetoide utilizzato dalla popolazione terrestre per depositarvi le proprie ingenti scorie nucleari, al fine di debellare la minaccia di una contaminazione.

Ma, guarda caso, i soliti e pressoche' onnipresenti alieni, provenienti da un lontano e misterioso pianeta, stanno cercando di impossessarsi di queste scorie radioattive, al fine di produrre con queste un gas venefico da utilizzare per eliminare l'intera razza umana e invadere il nostro pianeta.

Qualche saggio stratega ha quindi deciso di mandare su EREBUS un potente mezzo corazzato, in grado di opporsi concretamente alla minaccia extraterrestre e, guarda ancora il caso, voi siete stati scelti per portare a termine questa complicata missione.

Non sto a ripetervi che il destino dell'intera razza umana e' nelle vostre mani anche perche', qualora non vi importasse poi molto, dopo qualche partita, potreste sempre passare ad un qualsiasi Mario, Bros o Pacman, dimentichi delle drammatiche atmosfere di EREBUS!

Pensate di farvi una "scorpacciata" di pallini gialli dopo cena?!

Beh, allora preparatevi a decollare con il vostro mezzo da combattimento e incontrare le numerose pattuglie di caccia alieni che pattugliano la superficie di EREBUS.

Le varie formazioni di velivoli nemici sono composte da 6 o piu' elementi e sorvolano, incessantemente, le installazioni presenti sul planetoide e, proprio per questa ragione, bisogna abbatterne un numero sufficiente, al fine di sgombrare il punto d'accesso alle gallerie sotterranee ove risiedono i depositi di materiali di rifiuto.

Una volta penetrati in queste zone, in una speciale fase Bonus dovrete impegnarvi in un furioso spara e fuggi, contro il grosso delle forze aliene che sono in attesa di invadere la superficie di EREBUS, per compiere la varie ricognizioni.

Ai sotterranei si accede solo attraverso un particolare cancello laser, presente in ogni fase di gioco (ce ne sono ben 30 differenti) e gli indicatori, posti nella parte inferiore dello schermo, vi informano, una volta abbattuto il sufficiente numero di alieni, non appena, questa via d'accesso diverra' percorribile.

Le difficolta' maggiori si incontrano nel cercare di controllare i veloci spostamenti del vostro veicolo,anche perche' bisogna evitare di urtare qualsiasi tipo di ostacolo presente sul terreno.

Abbiamo rocce e pietroni sparsi nelle zone piu' selvagge di EREBUS, meccanismi di difesa che, come birilli da bowling, compaiono sul terreno, installazioni e condotti che vi costringono a vere e proprie gimkane onde evitare di finirci spiaccicati contro.

Le pattuglie aliene vi possono attaccare con i loro potenti cannoni laser o lanciandovi contro ordigni vo-

lanti molto simili alle mine ad inseguimento di Uridium.

Ci si puo' spostare nelle quattro direzioni principali ma, non in diagonale e,quindi, tutti gli ottimi conoscitori di videogame di Andrew Braybook (Uridium, Alleykat e Paradroid) incontreranno non poche difficolta' a muoversi sulla superficie di EREBUS.

Questo videogioco e' molto semplice, veloce e decisamente divertente, grazie ad un'estrema giocabilita' e, non per ultima, ad una grafica molto entusiasmante che nulla ha da invidiare ai vari Terra Cresta e Uridium.

Il meccanismo di scrolling orizzontale e verticale e' molto curato,continuo e piacevole a vedersi e, nell'insieme, EREBUS costituisce un ennesimo ottimo shoot'em up della ormai infinita serie disponibile per il CBM64.

Se volete regalare ai vostri calli da videodipendenti e alle vostre velleita' videogiochistiche un ottimo passatempo, EREBUS non puo' non soddisfare le vostre richieste.

CAMPIONSHIP WRESTLING

EPIX

Disco

No, non leggete questa recensione a meno che non possediate dei poderosi bicipidi e abbastanza fegato per affrontare cio' che sto per proporvi!

Gia', direte voi, scrivi cosi' male che per digerire una delle tue "sbrodolate" recensioni bisogna prendere il bicarbonato!

Beh, se la mettete su questo piano, credo che la dose di bicarbonato sara' da raddoppiare in quanto CAMPIONSHIP WRESTLING e' un videogioco moooolto impegnativo e decisamente poco adatto ai "deboli di stomaco"!

Ormai abituati a seguire gli incontri di Catch americano, spaparanzati nelle vostre comodissime poltrone, molti di voi non credo vorranno lasciare le mollezze della vita quotidiane per entrare in un vero ring, al cospetto di terribili lottatori di fama mondiale,vero?!

Per i pochi veri "fegatosi", tuttavia, passo ad illustrare questo divertentissimo nuovo prodotto della Epix.

Si tratta di lotta libera, o Catch che dir si voglia, nella sua piu' pura e verace espressione, ambientata in una rutilante arena americana, gremita di scatenatissimo pubblico.

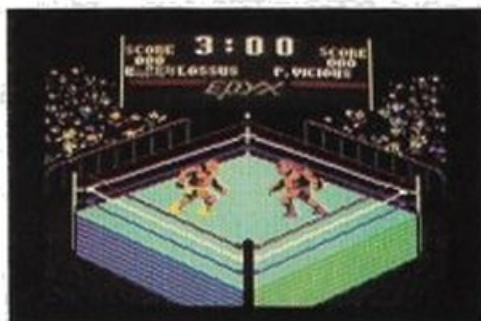
Si puo' scegliere di impersonificare uno degli otto agguerritissimi e muscolosi atleti presenti nel menu' iniziale e lanciarsi in una competizione fino all'ultimo sangue per conquistare il massimo riconoscimento del campionato mondiale.

Ok, non ci sara' Dan Peterson a commentare le vostre gesta (stara' forse sorbendosi un litro di The!!) ma, vi assicuro, una volta scesi sul ring, non avrete tempo per badare a queste piccolezze.

Potrete compiere ben 20 diversi movimenti, attraverso il solo joystick, e sfidare avversari sempre piu' temibili, col solo rischio (non temete!) di sbucciarvi solo il "pollice" di incalliti videogiocatori.

E' consigliabile l'uso di un secondo joystick, solo perche' penso che il vostro "fido compagno d'avventure" computerizzato non potra' reggere durante l'intero combattimento!

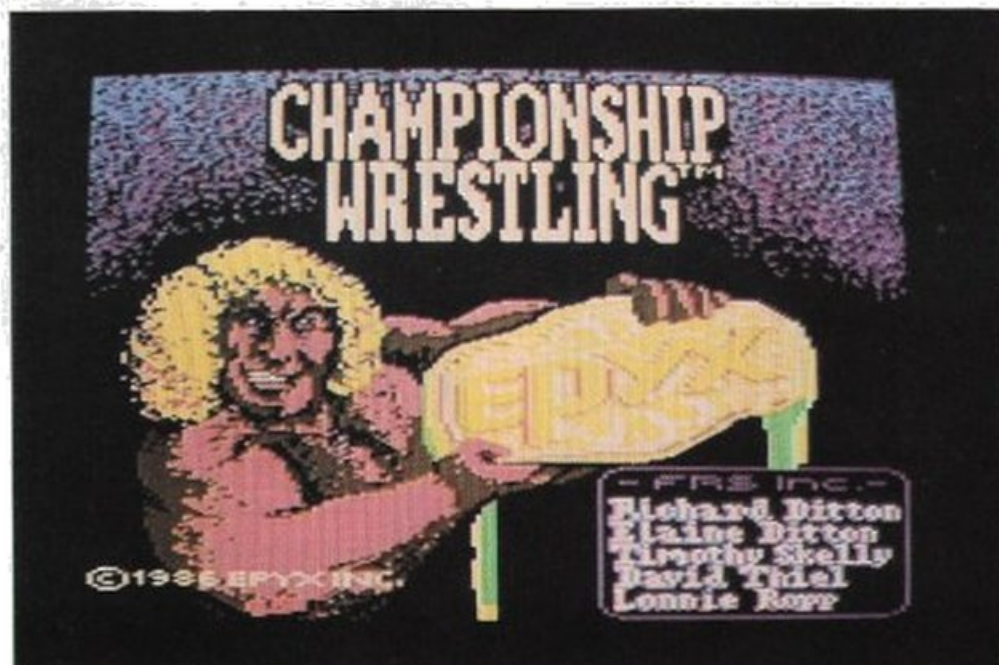
Si puo' competere direttamente contro un avversario computerizzato, sfidare un amico o allenarsi, sempre con il computer, per sviluppare i vostri muscolazzi da Wrestler di fama mondiale.

Si possono compiere balzi, salti. sferrare calci e pugni e lanciarsi contro le

corde del ring per poi catapultarsi contro i vari avversari.

Ogni atleta scende in campo con la stessa riserva di agilita' e forza, sensibile a esaurimento a seconda dei vari movimenti effettuati.

Durante i combattimenti puo' essere molto divertente osservare il comportamento irriverente e indisciplinato del rutilante pubblico che affolla gli spalti dell'arena.

Da questo, infatti, giungono incitamenti vari, consigli e numerose critiche (a volte particolarmente pesan-

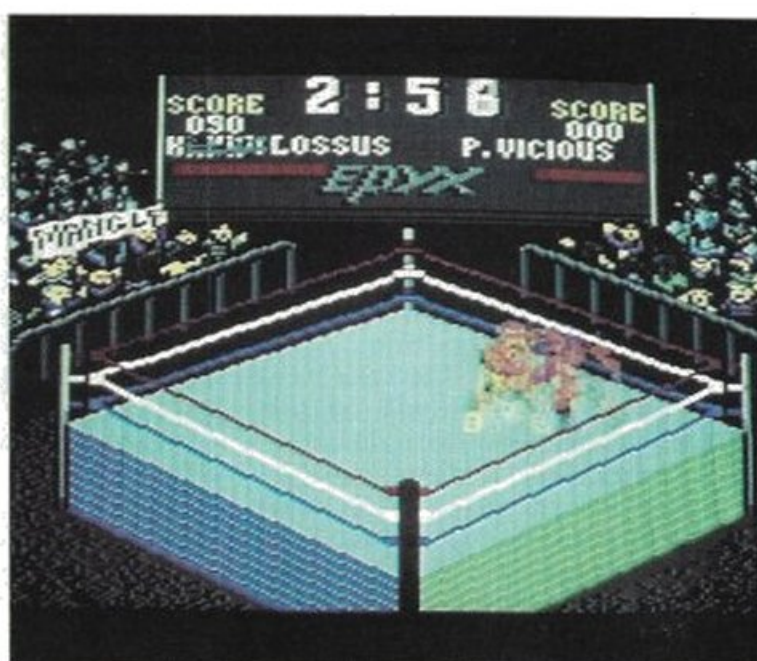
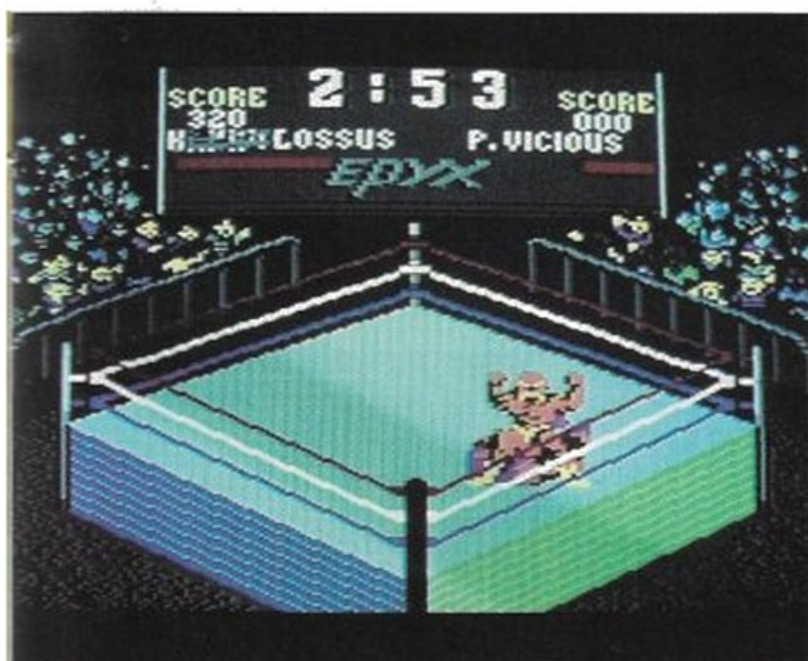
ti!), indirizzate al meno abile dei due atleti che stanno combattendo.

Frasi del tipo "Vatti a nascondere!", "Datti all'ippica" o "Cambia mestiere, broccolo!!" (con beneficio di traduzione!!) sono di norma durante i vari combattimenti ma, vi consiglio di lasciar perdere questi educati punti di vista del pubblico, onde evitare di subire le cariche degli avversari, mentre sarete estasiati dalla spettacolarita' e la completezza di questo gioco.

Le animazioni sono eccezionali, molto piu' simili ad un cartone animato che ad un semplice videogioco, offrendo agli spettatori (non solo a quelli sulle gradinate!) uno spettacolo eccitante, originalissimo e molto coinvolgente.

Guardatevelo, contemplatelo, osservatelo, soddisfate occhi e orecchie e, quindi, passate a impegnare anche le vostre mani, abbarbicate sui poveri joystick.

CAMPIONSHIP WRESTLING e' davvero stupendo e, grazie al fatto di risiedere interamente su ben due facciate di disco, ricrea eccezionalmente tutta l'atmosfera e la magia di un vero incontro di lotta libera americana.

Non piu' animazioni stanche e lente, non piu' grafica povera e inconcludente, non piu' scenari e suoni privi di qualsiasi accativante caratteristica: CAMPIONSHIP WRESTLING e' l'unica, vera simulazione di questo entusiasmante sport.

Non perdetevelo, ve ne pentireste amaramente!!!

ALIENS

ELECTRIC DREAMS

Disco/Nastro

Eccolo qui, fresco fresco dal Regno unito, questo nuovo prodotto della Electric Dreams (quella di Mermaid Madness e di Back to the Future) fa la sua attesa comparsa dopo la presentazione dell'omonimo videogioco firmato da Steve "Activision" Cartwright.

Questa seconda trasposizione dell'omonima pellicola di fantascienza, di primo acchito lascia un po' l'amaro in bocca,anche se la grafica, molto curata, riesce ad imporsi immediatamente se non altro, catturando ogni videogiocatore, almeno per qualche minuto.

"Sbucciato" dell'altisonante e famoso titolo, della massiccia campagna pubblicitaria e della coloratissima confezione di cartone, Aliens della Electronic Dreams si rivela un veloce e accativante shoot'em up notevolmente diverso dal solito genere a cui le varie Atari, Hewson e Firebird ci hanno abituati.

Il background e' abbastanza semplice; atterrati sul pianeta infestato dagli orribili mostri alieni, sei personaggi del battaglione di marines coloniali si ritrovano all'entrata dell'intricatissimo dedalo che costituisce l'unica installazione umana.

I settori, colorati diversamente, organizzano un terreno di gioco complicatissimo che richiede, necessariamente,un buon lavoro di mappaggio onde evitare di perdersi, girovagando per tutta la base, alla totale merce' degli alieni.

I sei personaggi, tale Hick, Bishop, Vasquez, Gorman, Burke e, naturalmente, la coraggiosa Ripley, sono muniti di una speciale telecamera portatile che trasmette le immagini raccolte nel settore in cui ognuno di loro si trova.

Si gioca dunque in sei, o meglio, bisogna gestire i movimenti di tutti i marines, selezionandoli da tastiera, attraverso l'iniziale del loro nome (occhio per Burke vale la "B" ma, per Bishop si preme la "I").

Nella parte superiore dello schermo viene realizzata l'immagine trasmessa dalla telecamera del personaggio selezionato e in quella inferiore compaiono gli indicatori relativi allo status di ogni soldato e al settore in cui egli si trova.

Vi sono ben 99 settori, tutti infestati dagli alieni e, c'era da aspettarselo, il vostro compito consiste nel ripulire interamente la base da ogni presenza aliena.

Quando dico ripulire intendo, non solo uccidere ed eliminare dai vari settori tutti gli alieni, ma anche scrostare le varie pareti da tutte le incrostazioni che, depositate dagli extraterrestri, costituiscono le famose terribili uova che daranno origine ad altrettanti mostriciattoli.

Per accedere alle diverse zone della base si utilizzano le speciali porte stagne che, in caso di pericolo, possono essere sigillate sparando direttamente sul meccanismo di apertura delle stesse.

Come nel film, dunque, sara' opportuno bloccarsi quasi tutte le vie d'uscita al-

le spalle, costringendo il grosso dei nemici nei settori piu' interni, evitando cosi' di essere aggirati e presi alle spalle.

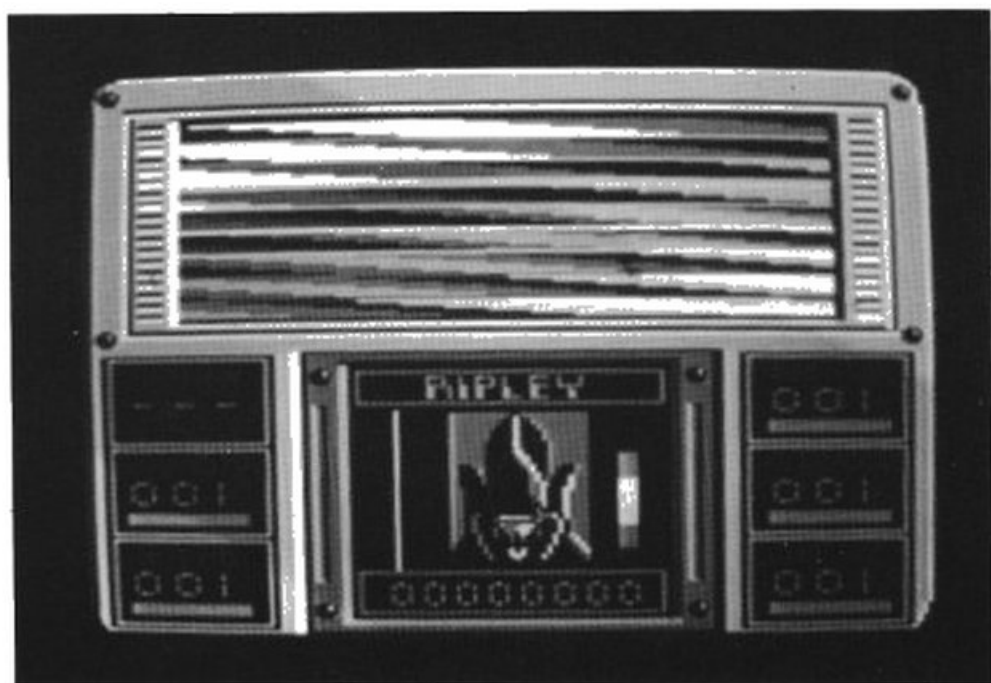
Se vi trovate in difficolta', tuttavia, e' possibile sfondare qualsiasi porta stagna con un ben assestato colpo di laser e retrocedere, in questo modo, ai settori gia' controllati e piu' sicuri.

All'inizio del gioco non ci si rende conto dell'estrema complessita' di quello che potrebbe essere, erroneamente considerato un ennesimo e poco originale shoot'em up, in quanto tutte le locazioni sembrano le stesse e, a dire il vero, in questo consiste l'ingannevole semplicita' di ALIENS.

Quando si inizia a cambiare settore, impartendo il comando ENTER (barra spaziatrice) al margine selezionato, le cose cambiano anche grazie alla diversa colorazione delle pareti che, se non altro, puo' venire incontro al vostro senso dell'orientamento.

Il brutto e' che tutte le porte sono uguali e cosi' pure tutti i corridoi ed ecco perche', vi consiglio di mappare il percorso di gioco, in modo tale da poter ispezionare la base senza perdersi.

Cio' si rivela particolarmente utile quando, attraverso l'indicatore specifico, sarete avvertiti che un compagno si trova in difficolta' e, percio', potrete prontamente raggiungerlo e soccorrerlo.

Gli alieni possono, infatti, catturare uno dei vostri commilitoni e utilizzarlo

per i loro orrendi embrioni e, quindi, onde evitare di veder aumentare il numero dei nemici bisognera', a malincuore eliminare anche lo sfortunato compagno.

Non fatevi prendere alle spalle, lo ripeto, potrebbe esservi fatale.

Cercate, dunque, di localizzare immediatamente la presenza di ogni alieno,aiutandovi con gli indicatori di gioco,e attaccatelo frontalmente con il vostro potente laser.

Occhio, pero', i colpi a vostra disposizione sono alquanto limitati e, anche se le vostre armi si ricaricano in breve tempo, non bisogna mai esaurire la riserva di energia iniziale, pena la completa impotenza di fronte alla minaccia nemica.

La grafica e' ottima, divertente e ben curata, fin troppo, il sonoro e gli effetti speciali, anche se scarsi, sono notevolmente accativanti e, nell'insieme, ALIENS riesce a trasmettervi una tensione ed una drammaticita' presa direttamente "a prestito" dall'omonima pellicola cinematografica.

Se non avete visto bene gli alieni, al cinema, in questo gioco potrete osservarli molto da vicino, una volta attaccati, soddisfando anche il vostro spiccato senso dell'orrido!

L'Electric Dreams ha prodotto un videogame, dunque, molto semplice, coinvolgente e davvero impegnativo, lasciando alla rivale d'oltreoceano (l'Activision) il compito di programmare la propria versione, decisamente piu' complessa piu' impegnativa.

Se cercate un gioco originale, capace di rapire la vostra attenzione per molte ore, divertendo solo con l'accativante e spesso, irrinunciabile connotazione shoot'em up, questo "piccolo" ALIENS fa di certo per voi.

Ancora una volta, in bocca all'alieno!!!

HYPABALL

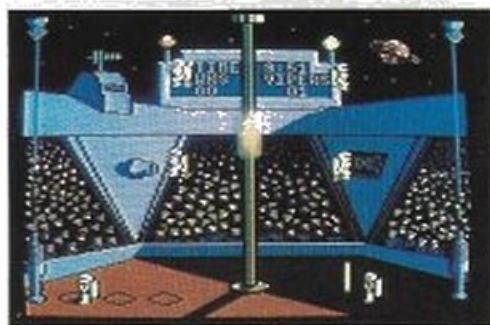
TELECOM SOFT

Disco/Nastro

Dopo il caro vecchio Rollerball, l'omonima versione per home computer e l'innumerevole quantita' di giochi computerizzati, ispirati a questo avveniristico sport, la Telecom Software, grazie alla collaborazione della Computer Graphics LTD, ha realizzato questo interessante HYPABALL.

Si tratta di una simulazione sportiva di uno degli sport piu' amati e, probabilmente, piu' praticati dai nostri pronipoti (si parla di anni e anni a venire!), in cui due squadre di avversari umani, per fortuna, si affrontano in una multicolore e rutilante arena, ospitante migliaia e migliaia di spettatori.

Equipaggiati con divise molto simili alle chiassose e incredibili tenute di gioco degli attuali atleti di Superbowl, i 3 giocatori che compongono ogni squadra si devono contendere il controllo di una pesante e velocissima sferetta d'acciaio per poi gettarla in una specie di canestro mobile,piazzato su una sbarra d'acciaio, al centro del campo di gioco.

Questo futuristico canestro consiste in una sfera cava che montata su una sbarra metallica, si muove molto velocemente per tutta la lunghezza di questa, rendendo arduo il compito di centrare con la sferetta d'acciaio l'apertura sferica

suddetta.

All'inizio di ogni partita si possono selezionare i componenti della propria squadra, visionando i vari curriculum sportivi di molti atleti che differiscono tra loro per quanto riguarda la velocita', la destrezza e la resistenza a questo sport.

Utilizzando il solo joystick, dunque, si puo' comodamente formare la propria compaggine di gioco e attendere, successivamente, lo squillo della fanfara che saluta l'entrata in campo dei due team rivali.

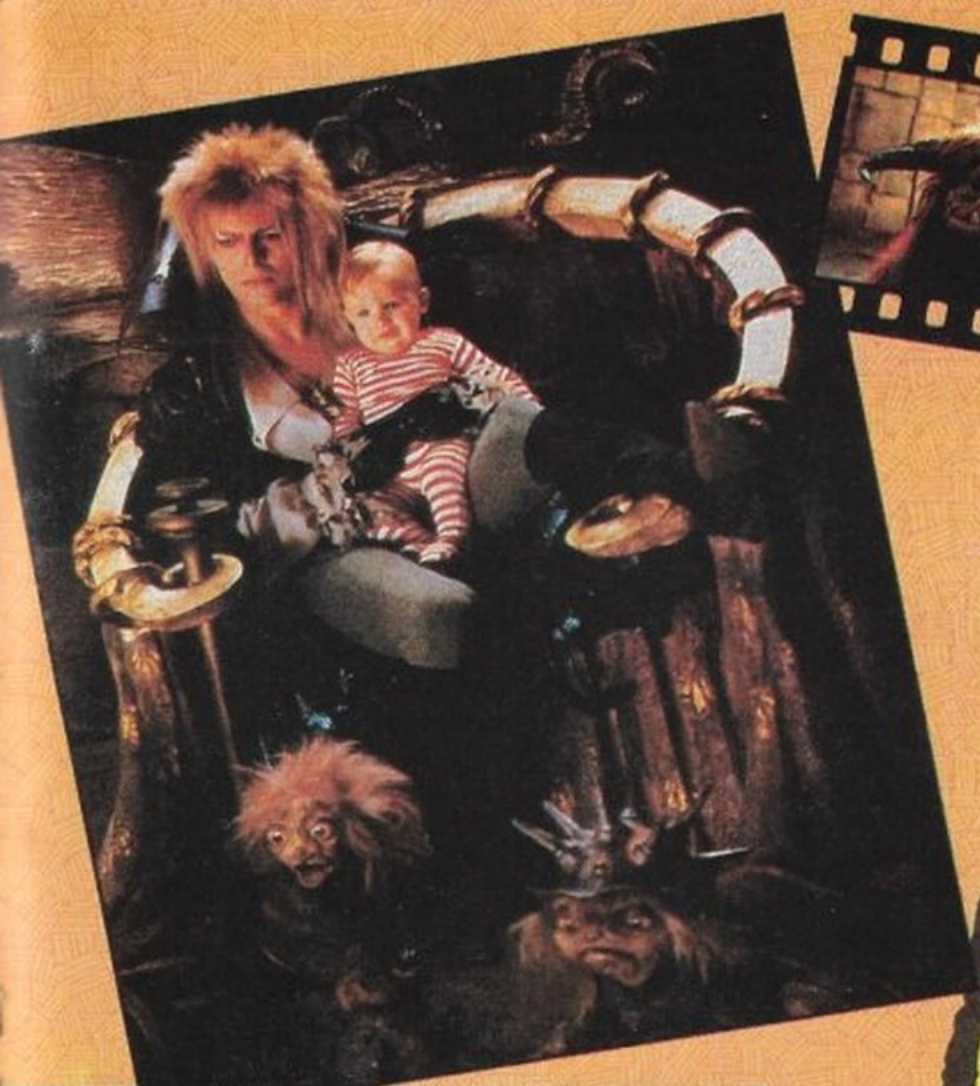
Nel palazzetto sportivo che ospita questo futuristico tenzone, il campo di gioco occupa la zona inferiore dello schermo, lasciando i rimanenti pixel a formare e realizzare la multicolore e scatenata folla che gremisce le gradinate; al centro dello schermo sorge l'asta di acciaio cui poco fa si accennava e le due squadre prendono posto alle estremita' laterali dello schermo.

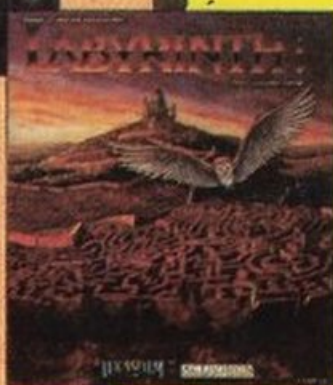
A questo punto si puo' iniziare la competizione muovendo i propri atleti o tramite tastiera o con l'ausi-

lio (consigliato caldamente) del fido joystick.

Ci si puo' muovere in tutte le direzioni ma bisogna tener presente che, una volta afferrata la sfera, non e' possibile compiere ulteriori movimenti almeno fino a quando non si effettuera' un passaggio ad un altro giocatore o un tiro diretto verso il canestro semovibi-

THE COMPUTER GAME

An all new fantasy adventure from LUCASFILM GAMES TM* and ACTIVISION.

Basato sullo spettacolare film diretto da Muppet Man Jim Hemson con la partecipazione di David Bowie.

per COMMODORE 64 & 128

COMMODORE SCREENS

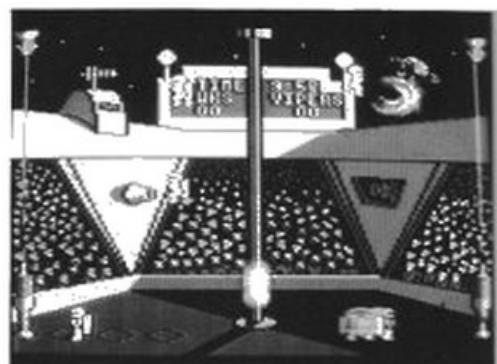
le.

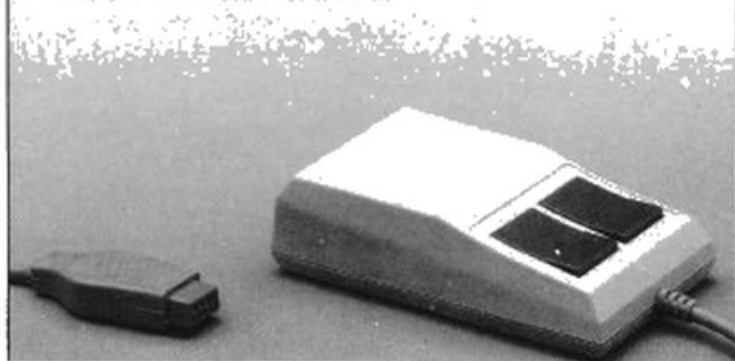
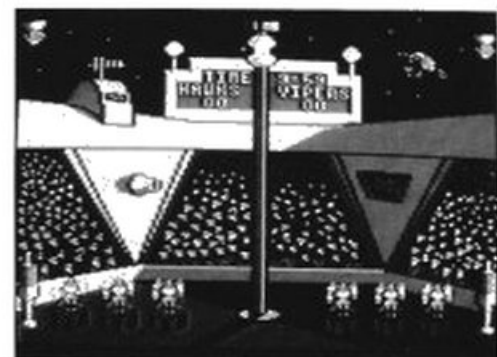
HYPABALL e' un gioco molto veloce e, diciamolo, un po' caotico nel frenetico e rapidissimo svolgimento.

Occorre dunque, maturare una buona conoscenza di questo gioco e una grande abilita' nel tener d'occhio lo spostamento, contemporaneo, di tutti i sei giocatori, onde evitare di rimanere frastornati dai fulminanti passaggi e dalle imprevedibili azioni compiute dalla squadra avversaria.

E' gia' difficile organizzare coerentemente i movimenti della propria squadra, quindi figuratevi un po' le difficolta' nel mantenere sotto controllo ben 6 scatenati giocatori.

La grafica di HYPABALL pero', in questo ambito viene notevolmente incontro al giocatore; gli sprite sono animati con molta perizia, risultano ben disegnati e istantaneamente riconoscibili grazie ad un lavoro di programmazione, compiuto con molta dovizia ed esperienza dai programmatori della Computer Graphics LTD.

Ecco finalmente un ottimo gioco, difficile quel tanto che basta per avvincere e mai stancare ogni tipo di giocatore e realizzato con un'estrema originalita' e una giocabilita' davvero senza pari.

HYPABALL e' un videogame relativamente semplice, immediato, dotato di un pizzico di intrigante strategia e tattica, destinato, percio', ad incontrare il favore degli appassionati di tutto il mondo.

Ah, dimenticavo, il programma permette l'opzione per due giocatori, offrendo dunque, un tipo di simulazione molto caro a tutti gli amanti dei videogame sportivi che desiderano confrontarsi non solo, con il classico ed espertissimo avversario computerizzato ma, anche con un amico in carne ed ossa.

Ottimo lavoro Telecom Soft!

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA

APS SOFTWARE

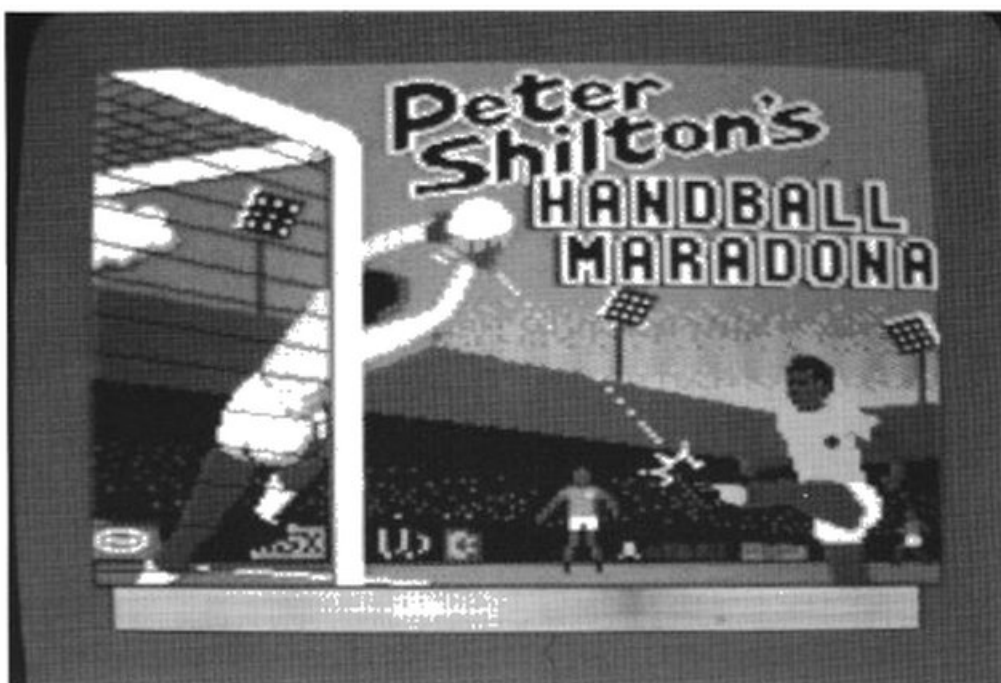
Disco/Nastro

Nonostante l'altisonante titolo, questo ennesimo videogioco ispirato al football non si rivela altro che un ottimo metodo di allenamento per tutti i "portieri computerdipendenti", in previsione di infuocati tornei a International Soccer della Commodore.

Del mitico Maradona, dunque, neanche l'ombra in questo gioco ma, se di conseguenza mancheranno i numeri speciali di questo asso del pallone, i cannonieri di tutto il campionato britannico daranno senz'altro molto filo da torcere al portiere che impersonificherete.

Gia', perche' di parate si tratta; in questo gioco, infatti, si possono difendere le porte di tutte le 16 squadre del campionato di calcio del Regno Unito, potendo scegliere, tra le altre, il Manchester United, il Nottingham Forest, il Leeds United, l'Aston Villa e, naturalmente, il Liverpool (occhio a non beccarvi una squalifica per gioco pericoloso o fallacci vari!!).

All'inizio del gioco potete scegliere di utilizzare la tastiera o il fido joystick, utilizzando i tasti A e Z per spostare, sul primo menu', lo speciale cursore a forma, ovviamente di pallone da calcio.

A questo punto, si imposta una competizione ad uno o due giocatori e si passa a selezionare la squadra desiderata.

Nel terzo menu', quindi, si puo' iniziare il gioco vero e proprio, allenarsi con i tiri in porta dei propri cannonnieri o sostenere dei veri e propri esami, guadagnandosi il titolo di provetti portieri.

La prima opzione vi porta direttamente sul campo di gioco, dopo il calcio d'inizio, pronti a parare i tiri in porta avversari che si succederanno per tutti e due i tempi simulati.

Si manovra esclusivamente il joystick per comandare il portiere, si possono effettuare voli spettacolari, salti, non delle vere capriole, ma quasi e tutta la gamma di movimenti che puo' fare un portiere in carne ed ossa.

Il metodo di gioco e' molto semplice: ai vostri cannonieri lascerete il compito di realizzare i goal nella parte opposta del campo e voi ve ne starete, buoni, buoni (si fa per dire!), ad aspettare i tiri in porta degli avversari.

Il soggetto e' semplice, il gioco no.

Bisogna esercitarsi molto, selezionando l'opzione practice, per poter parare la maggior parte delle insidiose cannonate sparate dagli avversari anche perche', non offendetevi, i vostri difensori sono proprio dei veri brocchi e non c'e' volta che non riescano a farsi sfuggire il controllo della sfera, regalando l'opportunita' di "sparare in porta" agli attaccanti avversari.

Del resto e' proprio questo il bello di P.S. HANDBALL MARADONA, no?!

Per quanto riguarda la terza opzione, quella degli "esami di maturita'" per portieri, si tratta di superare, egregiamente, alcune serie di tiri in porta (si

parte da 4) eseguiti dai piu' abili cannonieri e se riuscirete a non farvi sfuggire nemmeno un pallone, potrete passare al livello successivo, potendo poi impostare il vostro grado di preparazione nelle vere e proprie partite contro le altre squadre.

E' dunque molto utile, presentarsi in campo con la qualifica di "assi della porta" (tutti gli appassionati mi perdonino l'espres-

sione non molto adeguata!) per poter incutere un vero e proprio timore reverenziale al team avversario, magari facendo desistere gli attaccanti dal tentare tiri troppo azzardati.

A voi, cari Zoff e Schumacher, non la si fa proprio, vero!?!?

La grafica di HANDBALL MARADONA e' semplice, immediata ma, non per questo, poco curata.

Essa, infatti, realizza egregiamente tutti gli elementi piu' importanti del gioco con molta chiarezza e flessibilita', senza confondere l'insieme delle schermate con brutte e caotiche animazioni della classica, ma qui inesistente, folla di tifosi rumoreggianti.

Nonostante, dunque, le premesse a dire il vero poco promettenti, questo gioco si rivela molto divertente, immediato e adatto, lo ripeto, ad esercitare le vostre capacita' come portieri, per risultare poi invincibili, sotto questo punto di vista, una volta impegnati in una vera partita di pallone computerizzata con qualche altro programma del genere.

Alcuni effetti sonori particolari, come voci sintetizzate e realistiche ovazioni della rutilante ma, invisibile folla, aggiungono a questo HANDBALL MARADONA un tocco di originalita' e di accattivante freschezza che lo rendono ancora piu' appetibile per ogni tipo di videogiocatore.

Carissimi Zenga, Galli e Tacconi, avete proprio le ore contate e..., per quanto riguarda voi, carissimi atleti "da computer": a presto sui veri campi di calcio!!!

E...sempre forza Romaaa!!

DEEP STRIKE
R.R.P. £9.95
Spectrum & Amstrad
available November 20th
Commodore 64
available January 20th
Trade enquiries to Centresoft
on 021 356 3388
Sales dept.,
Castle Lodge, Castle Green,
Taunton, Somerset TA1 4AB
England
Telephone (0823) 54489 & 54029
DURELL
software getting harder . . . .

PARK PATROL

ACTIVISION

Disco/Nastro

Fra le tante passate produzioni dell'Activision, quando questa software house stava ancora muovendo i primi passi nella produzione di videogames per console e per computer, ha fatto la sua breve e fugace apparizione il simpatico PARK PATROL.

Spesso oscurato dall'indiscussa fama di giochi come Ghostbuster e Pitfall 1 e 2, PARK PATROL e' finito nel piu' remoto angolo della biblioteca di programmi di molti amatori, ingiustamente dimenticato e relegato allo scomodo e immeritato ruolo di gioco mediocre.

Se, dunque, molti di voi si saranno divertiti nella celeberrima "caccia ai fantasmi" Activision e nelle discipline olimpioniche del mitico Decathlon, un'avventura come ranger di un vastissimo parco naturale americano, non potra' non piacervi e non farvi trascorrere molte piacevolissime ore di gioco.

PARK PATROL, lo dice il nome (Pattuglia del parco), vi riveste dei panni di un'impeccabile guardia forestale che, a bordo del suo colorato gommone, deve spostarsi per tutto un parco naturale, ripulendolo delle onnipresenti cartacce lasciate dagli sprovveduti campeggiatori.

Purtroppo per voi in questa riserva non vive l'orso Yoghi e, quindi, dovrete provvedere a raccogliere anche i cestini della merenda, o almeno quello che ne rimane, aiutati esclusivamente dalla vostra velocita' e dal vostro colpo d'occhio nell'individuare i rifiuti sparsi qua e la'.

Ma questo non e' che l'inizio; quali ranger a tutti gli effetti, dovrete salvaguardare l'incolumita' di tutti i simpatici animaletti che popolano quest'oasi di verde incontaminato.

Abbiamo infatti numerose tartarughe (in un parco naturale?!) che, oltre a farvi perdere una delle tre vite a disposizione, qualora entriate in contatto con loro, hanno la brutta abitudine di cadere nel fiume che state percorrendo.

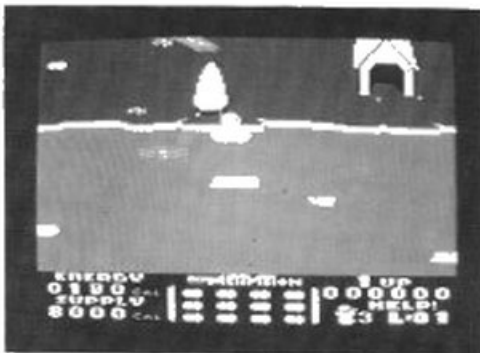
Le bestiole, strano a dirsi per le tartarughe, non sanno nuotare e percio' e' richiesto un vostro immediato intervento di salvataggio, al fine di guadagnare punti bonus.

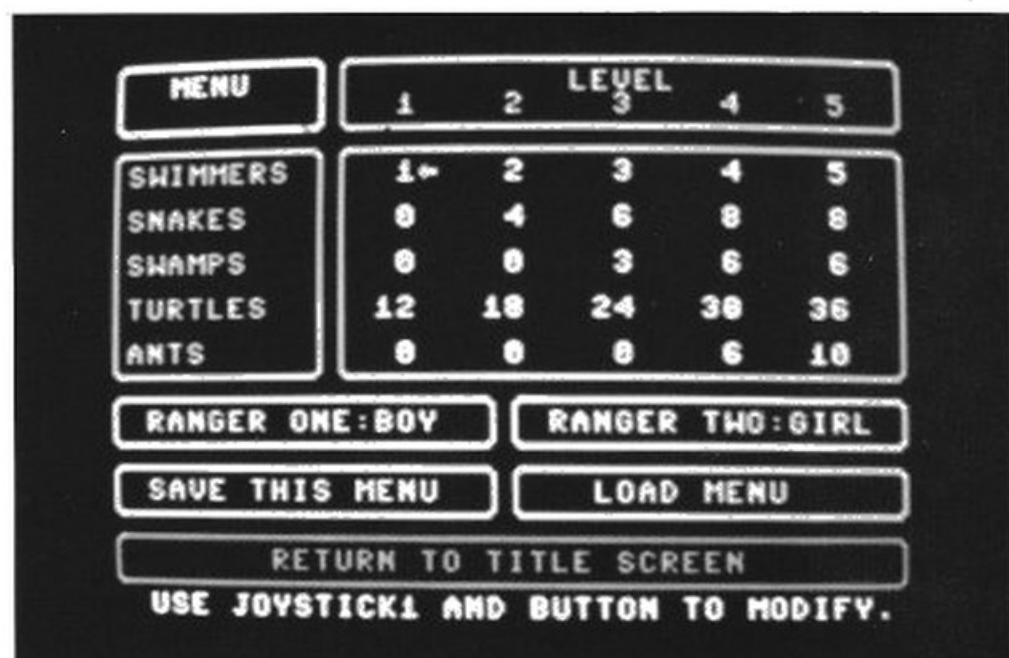
Analogo discorso va fatto per i formiconi giganti, relativamente innocui, che, nei livelli di gioco successivi al primo, compaiono qua e la' nelle vicinanze del fiume.

Oltre a cio', molti incauti turisti spesso, vinti dalla stanchezza o dalla forza di alcuni gorghi formatisi nel fiume, non riescono piu' a riguadagnare la riva e, nuotando disperatamente, rischiano di affogare.

L'indicatore di gioco specifico, a questo punto, segnalera' un "HELP" luminoso unito ad un inconfondibile segnale acustico, per richiamare la vostra attenzione su questo imprevisto.

Ma veniamo al vostro compito di base; i turisti, sbadati e davvero riprore-

voli, hanno abbandonato sul terreno vari rifiuti quali, lattine per bibite, bottiglie di Ketchup, cartacce varie e molti altri oggetti che non fanno altro che danneggiare e rovinare l'aspetto del parco naturale.
In ogni fase di gioco, quindi, bisogna raccogliere, sia sul terreno che nel fiume, 12 di questi elementi, in un tempo limite scandito non dai minuti messi a disposizione ma, dalla quantita' di energia che rimane al vostro ranger.

All'inizio dí ogni "vita" del nostro omino si ottengono 1000 unita' di energia che andranno rapidamente esaurendosi durante le varie peregrinazioni; dato che, 1000 punti non sono sufficienti per completare una fase di PARK PATROL sussiste la possibilita' di "fare rifornimento" di energia, ritornando al punto di partenza ed entrando nella capanna del ranger.

Qui si ottengono automaticamente altre 1000 unita' che andranno a diminuire la scorta di energia extra che viene poi conteggiata al termine di ogni fase.

L'ideale sarebbe, dunque, di attingere a questa provvidenziale scorta, una o due volte al massimo, nel corso di ogni singola fase, lasciando cosi', una buona quantita' di energia per il conteggio dei punti bonus finali.

D'accordo, non vi si chiedono miracoli ma, un pochino di avvedutezza e di abilita' non potranno, di certo, non venirvi in aiuto, per conseguire punteggi record e per continuare a giocare a PARK PATROL.

Giusto per aggiungere la classica spruzzatina di seltz e la scorzetta di limone, la Activision ha pensato bene di complicare ulteriormente gli sforzi del nostro ranger, costellando il terreno di gioco di insidiose zone paludose e di pericolosi serpentoni d'acqua, perennemente alla ricerca di qualche canotto da mordere e sgonfiare!

Purtuttavia, se tutto questo non vi soddisfa, in PARK PATROL esiste la possibilita' di modificare a piacimento ogni schermo di gioco, per rendere il gioco ancora piu' stimolante ed avvincente.

Richiedendo l'opzione Menu' (premendo F5) nella schermata di presentazione, si accede ad un'area di editazione in cui, si puo' modificare il numero di oggetti, animati e non, che popolano ogni fase di gioco.

Da un numero iniziale, ad esempio, di 12 tartarughe, nel primo dei 5 complessivi schermi di PARK PATROL, si puo' passare ad un massimo di 36 al quale, normalmente, si giungerebbe solo nell'ultima parte del gioco.

Altrettanto si puo' fare con le formicone, i serpenti, i nuotatori e le zone paludose, creando schermi davvero impossibili!

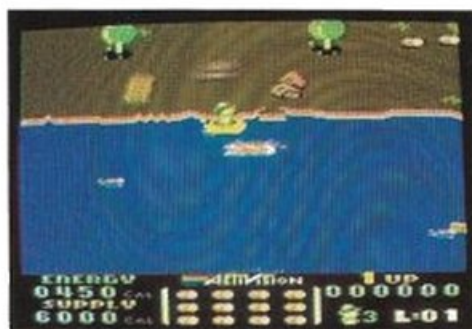
Inoltre, onde evitare che tutte le videogiocatrici si ritrovino escluse dalla competizione, ancora una volta, costrette a vestire i panni di eroi dell'altro sesso, nel suddetto menu' e' possibile modificare il no-

stro esploratore, facendolo diventare una simpatica e vispa bimbetta che nulla ha da invidiare al piu' esperto dei Boy-scout.

La grafica di PARK PATROL e' molto bella, molto colorata e incredibilmente piacevole, ricordando, molto da vicino, un qualsiasi arcade di successo.

La musichetta di accompagnamento corona egregiamente quest'ottima produzione Activision, coinvolgendo ulte-

Se non possedete PARK PATROL ve lo consiglio vivamente e, qualora la vostra copia risiedesse sul piu' impolverato e nascosto dei vostri dischetti o nastri, credo che vi converra' spolverare al piu' presto il vostro supporto magnetico e riscoprire, nell'infinita magia del vostro CBM64/128, tutta la carica di originalita' e di vero divertimento, celata in questo videogame.

Cari ranger, dunque, buon lavoro!!!

DONKEY KONG

OCEAN

Disco/Nastro

Nonostante si stia parlando di games revival la Ocean, proprio in questi giorni, sembra aver dimenticato il passato (come si suol dire) e ha presentato la nuova (?!) versione di uno dei piu' famosi e classici videogame degli anni passati.

DONKEY KONG infatti, chi non ne ha mai sentito parlare, e' stato uno dei capostipiti dei giochi per computer fin da quando fece la sua prima e acclamata apparizione nelle sale giochi di tutto il mondo, 5 o 6 anni or sono.

Ognuno di noi, ne sono certo, avra' speso qualche lira per provare il famoso gioco del gorilla pazzo che lancia i barili contro colui che, nel giro di pochi anni che sono seguiti, e' entrato a far parte della folta schiera dei leggendari eroi dei videogame.

Si tratta, infatti, del mitico Mario (nome tipicamente anglosassone!) che ha vissuto un'altra giovinezza nel piu' recente ed apprezzato Mario Bros.

C'e' bisogno che vi si spieghi come si gioca a DONKEY KONG?!

Nonostante il vostro coro di "Nooo!" sia stato udito fino all'altro capo del pianeta, passo ad illustrare brevemente questo gioco, a beneficio dei pochi, forse giovanissimi, che non ne hanno mai sentito parlare.

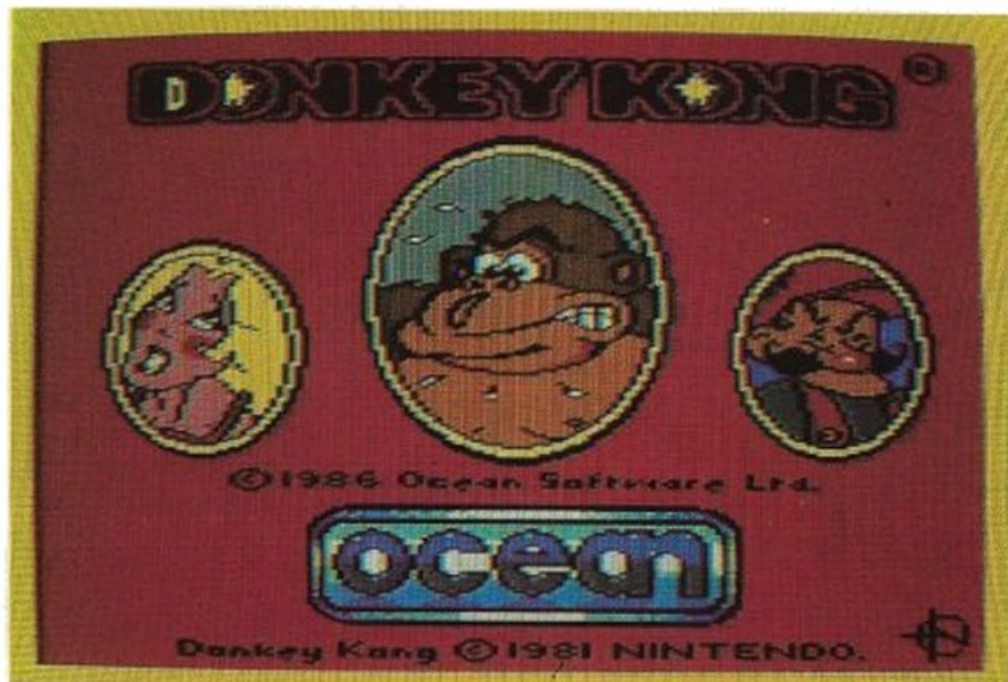
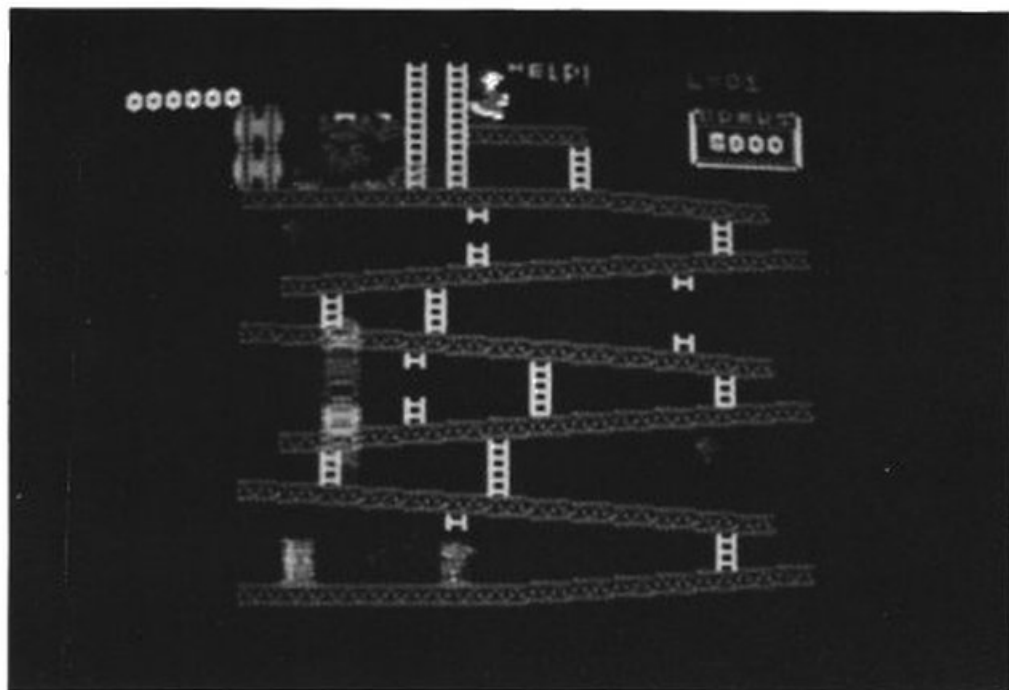
Si tratta di uno dei piu' classici platform game nella sua piu' riuscita, amata e, spesso, copiata espressione.

Il caro e simpaticissimo carpentiere Mario si trova, in compagnia della sua amata, a girovagare per il suo cantiere dove si sta costruendo un alto grattacielo (luogo, come vedete, mooolto romantico) ma, sul piu' bello, un feroce e gigantesco gorilla, scappato dal vicino zoo, irrompe improvvisamente tra impalcature e travi e, come nel famoso King Kong, rapisce la biondissima di turno, strappandola al povero Mario, rifugiandosi nel punto piu' alto del grattacielo in costruzione.

Ora, come tutti voi di certo saprete, in un cantiere abbondano sempre i barili (!!) e quale migliore arma di difesa poteva scegliere il nostro gorillone se non questi ingombranti e pericolosi "ordigni da lancio"?!

Il nostro Mario, quindi, nonostante non possegga nemmeno l'elmetto regolamentare, si trova a dover intraprendere una spedizione di salvataggio della amata, solo soletto alla merce' dell'incavolatissimo gorillone.

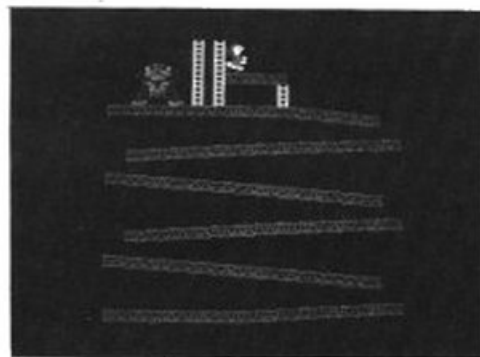
Attraverso tre complicatissimi schermi, bisogna, dunque, saltare, correre, utilizzare particolari montacarichi, travi mobili e mille altre diavolerie, per costringere alla resa il gigantesco animale, riguadagnandosi non solo la fidanzata rapita, ma anche l'amore di quest'ultima, tentata dalle proposte amorose del gorillone!! (bisogna proprio dire che quest'ultimo abbia visto troppe volte King Kong!!).

Nel primo schermo e' necessario raggiungere la sommita' dell'impalcatura ove il "bestio" si e' rifugiato, stando semplicemente attenti a non beccarsi sul capo uno dei barili lanciati da quest'ultimo.

Se proprio ve la vedete brutta, potrete raccogliere dei martelli, sparsi qua e la' sullo schermo, con i quali potrete distruggere i barili rotolanti per 15 secondi, a partire dal momento in cui raccoglierete il martello ma, in verita', e' piu' conveniente non perdere troppo tempo con questo accorgimento ma tentare di raggiungere la parte alta dello schermo nel piu' breve tempo possibile.

Nella seconda fase bisogna togliere 12 bulloni dall'ennesima impalcatura scelta come rifugio dal peloso nemico, al fine di farla crollare, costringendolo sulla sommita' del grattacielo.

Qui ci si trova a confronto non piu' di barili volanti ma di fiammelle animate e paperotte (delle quali nessuno e' mai riuscito a svelare la provenienza!) che cercheranno di ostacolarvi il cammino facendovi perdere una delle tre vite a disposizione ogniqualvolta le toccherete con il vostro omino.

Anche qui si puo' ottenere uno speciale bonus distruggendo questi nemici, toccandoli dopo aver raccolto un coloratissimo ombrellino posto al centro dello schermo ma, come gia' detto, cercate di concentrarvi sul vero scopo del gioco piuttosto che perdere tempo in queste quisquilie.

Nel terzo ed ultimo schermo, invece, ci si deve giostrare tra ascensori e montacarichi, cercando di raggiungere, ancora una volta l'odiato nemico.

Se la prima versione di questo gioco, prodotta dalla Atari non eccelleva per grafica e sonoro, l'omonimo videogioco targato Ocean ha potuto ereditare tutta la "millenaria" esperienza di una delle piu' apprezzate e migliori case prodruttrici di videogames per home computer.

La grafica infatti e' davvero migliore rispetto alla prima versione di DONKEY KONG e non ha nulla da invidiare al fratello maggiore arcade, gratificando di una confezione originale e freschissima un gioco del passato.

Tutti coloro che se ne intendono e, perche' no, anche tutti i neofiti di videogame non possono privarsi di questo classico passatempo computerizzato, rinfrescandosi la memoria o provando l'emozione di un gioco decisamente "sempreverde"!

Se i vostri amici, dopo qualche tempo, incominceranno a chiamarvi Mario, non preoccupatevi, sara' buon segno; state solo attenti a non portare la vostra ragazza in qualche cantiere in costruzione, non potrei prevedere le conseguenze!!!

NATO COMMANDER

MicroProse

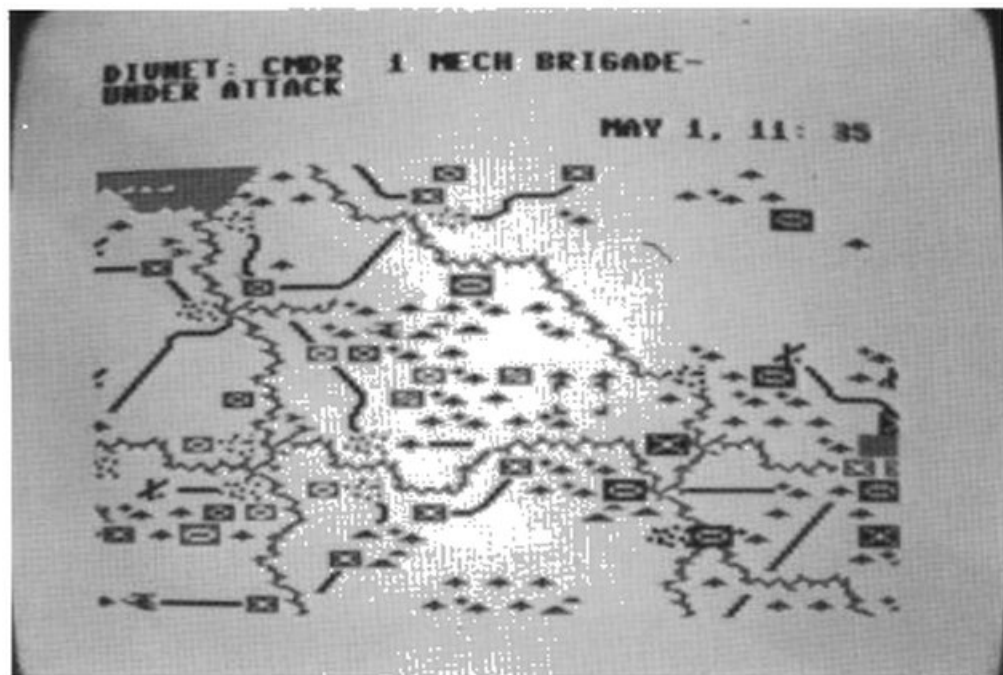
Disco/Nastro

NATO COMMANDER e' un classico war games ambientato nell'Europa centrale in una primavera di un non ben specificato anno.

Il teatro degli scontri vede contrapposte le forze della Nato a quelle del Patto di Varsavia.

Quindi un'ipotesi di conflitto abbastanza nota agli appassionati dei giochi di guerra ed ai generali delle forze armate di entrambi i blocchi europei.

Il programma permette di scegliere fra vari scenari possibili:
-surprise attack: le forze del Patto di Varsavia lanciano un attacco senza preavviso, in questo caso viene utilizzata solo la meta' superiore della mappa
-Hannover/Hamburg: le armate comuniste occupano Hannover ed Amburgo, anche in questo caso viene utilizzata solo la parte nord della mappa
-pre-emptive strike: le forze della Nato attaccano per prime causando gravi danni alle forze del Patto di Varsavia
-the Italian option: le forze sovietiche attaccano in tutta l'Europa centrale fino alle frontiere coll'Italia.

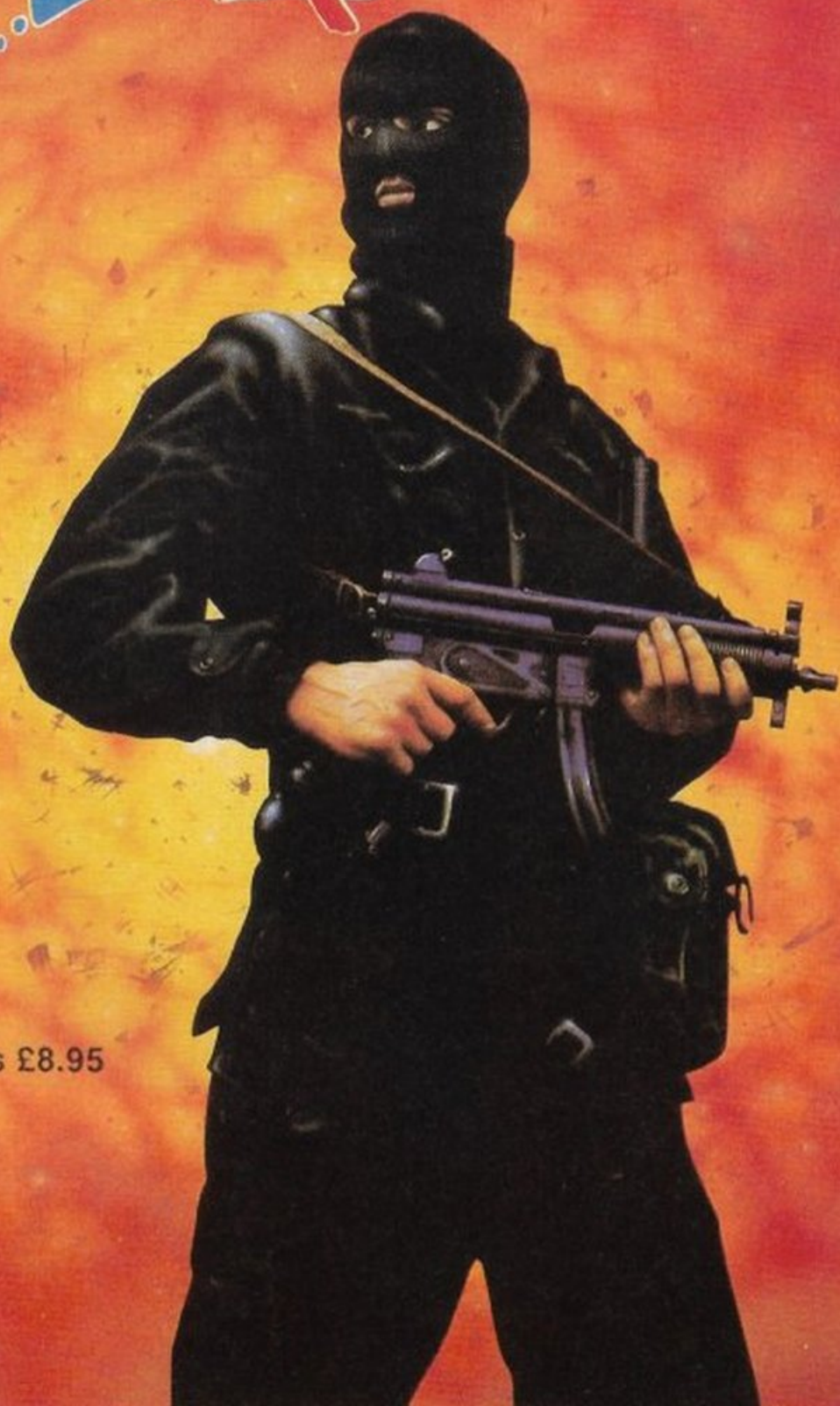
Il game non si riduce comunque ad una semplice campagna militare, infatti l'assegnazione dei punti (che determinano la vittoria) tiene conto oltre che delle vittorie militari anche del gradimento politico degli stati non belligeranti, ad esempio il riuscire a far intervenire l'Italia al fianco delle forze occidentali da punti; l'utilizzo di armi chimiche od atomiche toglie punti, poiche' l'impiego di tali armi crea malcontento negli stati non coinvolti nella guerra.

Per utilizzare armi atomiche o biologiche occorre in ogni caso il benestare del comandante in capo delle forze Nato.

Per un favorevole svolgimento dei combattimenti e' importante tenere in debito conto oltre alla consistenza delle forze in campo anche il morale e lo stato dei rifornimenti di munizioni e di viveri.

L'invasione della Polonia e la resa della Finlandia causano gravi danni all'approvvigionamento delle forze orientali ed una diminuzione della popolarita' dei paesi socialisti nel teatro mondiale.

Nel complesso un buon war game, leggermente diverso da altri suoi fratelli sia per la grafica (infatti qui non ci sono le classiche caselle ad esagono) sia per la possibilita' di influire con delle scelte politiche sull'esito finale della guerra.

Quindi un ottimo lavoro che porta la MicroProse a misurarsi con altri blasonati concorrenti nel difficile terreno degli war game e dei giochi da tavola.

Ora non vi resta che munirvi di joystick (indispensabile per muovere velocemente il cursore sull'unita' da selezionare) e dare fuoco alle polveri.

M.U.L.E.

ELECTRONIC ARTS

Disco

M.U.L.E. e' un vecchio, ma ancora valido programma della Electronic Arts, e' la simulazione di una spedizione di coloni che devono bonificare un intero pianeta in un lasso di tempo definito all'inizio del game.

M.U.L.E. e' l'abbreviazione di Multiple Use Labor Element: si tratta di modernissime unita' robot ideate per esplorare mondi alieni.

Il programma permette di giocare ad un massimo di quattro persone, il computer fa le veci di quelle mancanti.

All'inizio si devono scegliere la razza planetaria di appartenenza ed il colore che delimitera' le proprieta'.

Il game prende il via con l'arrivo dell'astronave che trasporta i concorrenti sul pianeta da colonizzare e con l'assegnazione di un appezzamento di terreno.

All'inizio di ogni turno viene venduta o messa all'asta della terra, ne entra in possesso chi allo scadere del tempo, avra' fatto l'offerta migliore.

I vari appezzamenti di terreno presentano caratteristiche diverse: le terre bagnate da un fiume hanno una forte produttivita' agricola; quelle situate in montagna possono nascondere ricche miniere; quelle esposte al sole producono energia.

Per un appropriato sfruttamento si devono impiantare vari tipi di macchinari, per fare cio' si assolda un M.U.L.E. che installera' i macchinari nel terreno prescelto.

Per portare a termine con successo questa operazione, oltre al denaro, si devono avere anche i viveri necessari per la sopravvivenza del concorrente durante il viaggio di trasferimento verso il terreno interessato all'installazione delle nuove infrastutture.

Fatto cio', se rimane il tempo, si puo' passare al bar per fare una partita a carte con gli amici, questa fase serve per ragranellare qualche soldo, cosa indispensabile anche in questo nuovo mondo.

Alla fine di ogni turno i concorrenti possono vendere i beni di loro produzione o al magazzino del pianeta o agli altri concorrenti che ne fanno richiesta.

Questa e' la fase piu' importante, perche' permette con delle appropriate speculazioni di diventare ricchissimi.

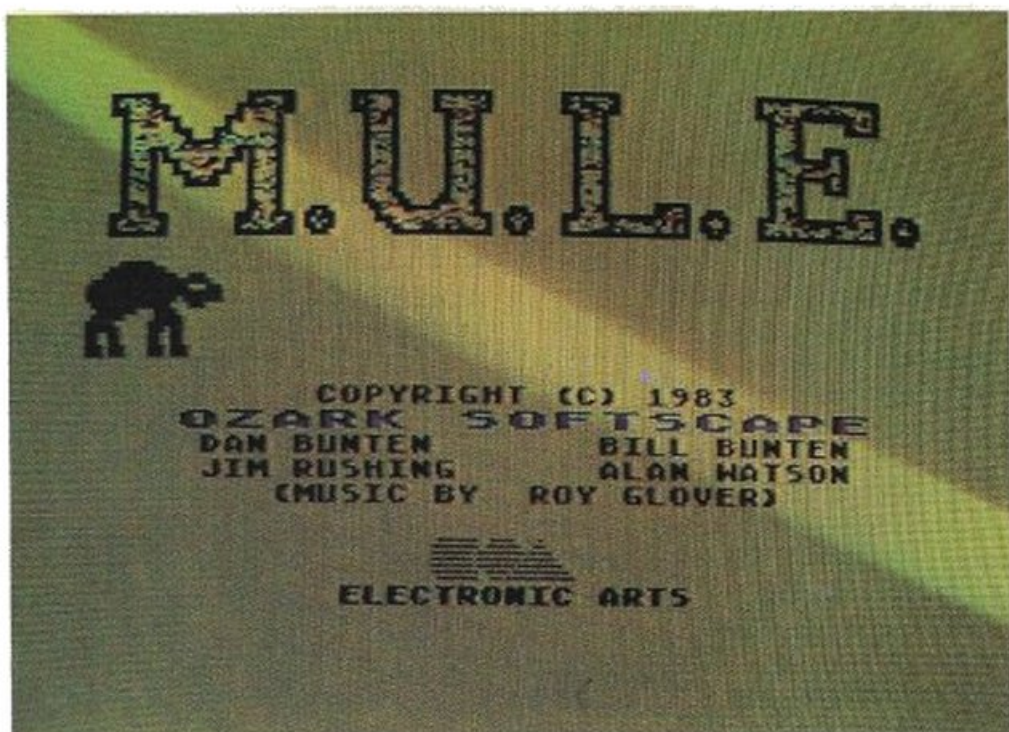
E si', perche' il prezzo delle merci segue le leggi del mercato: maggiore e' la richiesta e maggiore e' il prezzo; minore e' la disponibilita' sul mercato e maggiore e' il suo prezzo.

Logicamente vince chi alla fine del gioco ha piu' denaro.

Durante lo svolgersi delle varie fasi possono accadere dei fatti imprevisti, come la venuta di pirati che saccheggiano il pianeta o l'arrivo di orde di voracissimi insetti che distruggono completamente la raccolta di cibo o ancora la presenza di tempeste magnetiche che impediscono la produzione di energia.

Come vedete un gioco da tavola veramente vario, con molte possibilita' ed una elevata giocabilita'.

La grafica e' ottima se rapportata al tipo di programma; il manuale, scritto molto bene,e' un valido supporto anche per chi non e' molto pratico di questi giochi.

Un programma che oltre al game svela ai giovani utenti alcune semplici regole del mercato economico: adatto ai ragazzi di 14-15 anni che potranno passare delle piacevoli ore di svago educativo.

CONFLICT IN VIETNAM

Micropose Simulation

Disco

La guerra del Vietnam ha influito sulla vita della maggior parte dei cittadini statunitensi dagli anni sessanta agli anni ottanta, solo ora sembra che l'America si sia liberata di questo tremendo spettro.

Questo conflitto ha fornito materiale all'immaginazione ed all'ispirazione di molti scrittori e di molti autori cinematografici, ora si e' passati dalle pellicole cinematografiche ai supporti magnetici del computer.

CONFLICT IN VIETNAM e' un complesso war game che ha come background alcuni episodi che hanno segnato le sorti del sud-est asiatico.

La prima simulazione e' chiamata "PRELUDE: DIEN BIEN PHU, 1954", ed e' la ricostruzione della battaglia decisiva fra le truppe di Ho Chi Minh e quelle coloniali francesi; con questo atto termino il ruolo francese nel Vietnam ed inizio il coinvolgimento americano.

"INTO THE VALLEY: IA DRANG, 1965" ricostruisce la battaglia che ha visto contrapposta alle truppe nordvietnamite la Prima Divisione di Cavalleria aviotrasportata americana.

Questa divisione, totalmente supportata nei movimenti da elicotteri, segno' colle sue gesta una nuova pagina nell'arte della guerra.

Dopo IA DRANG e la vittoria delle truppe statunitensi, i leader comunisti lasciano il Vietnam riparando all'estero; il compito di fermare gli occidentali e' lasciato ad un consistente numero di guerriglieri.

"THE TIDE TURNS: KHE SANH, 1968" simula una battaglia cruciale per le sorti finali del conflitto che portera' nel 1970 le truppe americane e quelle sudvietnamite sul territorio cambogiano con "EMPTY FISHHOOK: CAMBODIA, 1970" dove sono ricreati i raid avvenuti nella regione cambogiana di FISHHOOK.

Le missioni sono tipiche operazioni di ricerca e distruzione dell'obiettivo.

"FIRST CRACKS: QUANG TRI, 1972" ricostruisce la battaglia avvenuta nelle vicinanze della Demilitarized Zone nella zona settentrionale del Sud Vietnam, dove i nordvietnamiti supportati da ingenti forze corazzate prendono d'assalto la capitale della provincia: Quang Tri City.

Una volta caricato il programma e scelta l'ambientazione si passa al war game vero e proprio.

Il video mostra il territorio delle operazioni e nella parte superiore le informazioni riguardanti l'unita' prescelta, sia questa amica o nemica: vengono riportati oltre al nome e all'effettiva consistenza numerica, il grado di rifornimento, l'esperienza degli uomini in battaglia e il numero effettivo di uomini atti al combattimento in quel particolare istante.

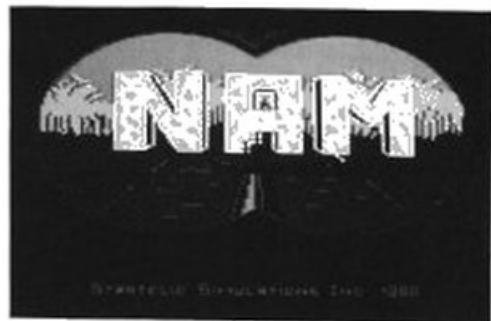
I vari gruppi armati vengono selezionati muovendo il cursore col joystick sopra l'unita' prescelta e schiacciando il pulsante di fire.

Qui si impartiscono gli ordini alle varie compagnie e si supportano le unita' sotto attacco con l'ausilio dell'artiglieria e con interventi aerei.

I punti che decidono la vittoria finale vengono determinati dalle citta' occupate (ogni citta' permette di acquisire un determinato numero di punti per turno) e dal risultato degli scontri in corso fra le due parti avversarie.

In tre situazioni: la DRANG, KHE SANH e CAMBODIA il punteggio determinato dalle casualities e' molto piu' importante di quello degli obiettivi terrestri, il discorso e' opposto per le battaglie di DIEN BIEN PHU e QUANG TRI dove sono piu' consistenti i punteggi determinati dagli obiettivi terrestri (leggi citta' occupate o conquistate).

Concludendo si puo' senz'altro ritenere CONFLICT IN VIETNAM un buon war game fra i primi ad occuparsi dello scacchiere sudasiatico, non con fantomatiche possibilita' di guerre future, ma con battaglie realmente avvenute nel passato.

La grafica e' buona, e molto utile per la giocabilita' e la possibilita' di utilizzare il joystick.

ROBOTS OF DAWN

EPYX

Disco

Secondo chi scrive, e fino a questo momento, si tratta dell'unico serio tentativo di imitare (con ottimi risultati) la complessita' di un parser come quello utilizzato dalla benemerita Infocom.

Ispirata all'omonimo romanzo di Isaac Asimov i "Robot dell'Alba" pubblicato anche in Italia su "Urania" dalla Mondadori verso la fine del 1985, questa avventura di solo testo, vi infila nei panni di Elijah Bailey, il grande investigatore terrestre del futuro che e' chiamato per la terza volta (dopo i due romanzi Il sole nudo e Abissi d'Acciaio) a risolvere un delitto su un mondo degli Spaziali.

Insieme ad Elijah, gli appassionati di fantascienza ritroveranno il robot umanoide Daneel Olivaw, fedele spalla e consigliere del detective terrestre, e' un enigma poliziesco-fantascientifico adatto ai denti piu' aguzzi.

Anche senza aver letto il libro (ma sarebbe meglio farlo, per conoscere piu' da vicino i personaggi che sono gli stessi) si puo' tentare un'indagine approfondita: sul pianeta Alba (DAWN), il dottor Han Fastolfe viene assassinato con del gas velenoso, uscito da una capsula attaccata all'estremita' di un'antiquata freccia.

Fastolfe era il capo del partito Umanista, amico dei Terrestri, e il creatore di Daneel Olivaw, il primo robot umanoide.

Come Elijah Baley, provenite da una Terra dove la vita e' ormai racchiusa in un complesso sotterraneo (gli Abissi d'Acciaio) e dove non viene sopportata alcuna esposizione all'aria aperta e ai grandi spazi tipici di Alba, un mondo degli Spaziali abituati a grandi proprieta' terriere e a un grande numero di robot servitori.

Una volta giunto su Alba, potrete esplorare dapprima la residenza di Fastolfe, ventidue locazioni colme di utili indizi e della presenza di Daneel, nel Laboratorio (WORKSHOP), dopo di che potrete indagare (e interrogare) sui sospettati usando un visore o qualcuno che vi trasporti alle loro proprieta'.

Ma non avventuratevi da solo all'aperto...potreste solo ottenere degli svenimenti per la mancanza di abitudine agli spazi aperti.

Il vocabolario e' ampio e ben strutturato, ottenibile nei suoi comandi principali

con HELP, ed e' possibile ottenere informazioni sui Moventi, sulle Opportunita' e sui Mezzi disponibili per ogni sospettato.

Fra quelli che piu' avevano interesse ad eliminare Fastolfe, converra' tenere d'occhio (dopo aver chiesto notizie sul loro conto): Vasilia Aliena, figlia della vittima ed esperta robotista; Santirix Gremionis, "personel artist" all'Istituto di Robotica; Kelden Amadiro, esperto robotista e capo del partito Globalista, nemico dei Terrestri; Gladia Solaria, disegnatrice di abbigliamento per robot...e

antica fiamma di Elijah.

Ogni volta che un nuovo gioco verra' iniziato, il delitto risultera' impostato su moventi e condizioni diversi (quindi, con un assassino diverso), e pertanto sara' utile salvare spesso con SAVE e ricaricare fin dall'inizio con LOAD.

La grafica, per chi e' in grado di apprezzare testi corposi e ben dettagliati, non sara' affatto rimpianta.

E per chi volesse seguire oltre le avventure dei robot Asimoviani e di lady Gladia, segnaliamo il romanzo successivo del ciclo, apparso in maggio da noi per i tipi della Mondadori:"I Robot e l'Impero".

Chissa' se la Epyx decidera' di dare un seguito a sua volta alla prima adventure?

THE BARD'S TALE

ELECTRONIC ARTS

Disco

Creato da Michael Cranford per la Interplay Productions e commercializzato dalla benemerita Electronic Arts, THE BARD'S TALE e' uno dei grandi giochi apparsi nel 1986 e destinati a restare attivi sul mercato per molto tempo ancora, benche' sia gia' stato annunciato il seguito, The Destiny Knight.

Essendo una via di mezzo fra l'adventure propriamente detta e il gioco di ruolo di ispirazione piu' classica (DUNGEONS AND DRAGONS, per intenderci), questo programma che si articola su tre facciate di dischetto (il Loader, il Character Disk o disco dei personaggi, e il Dungeon Disk o disco delle segrete) sembra fatto apposta per soddisfare i gusti degli avventurieri piu' incalliti, siano essi abituati a una tastiera elettronica o a una simulazione da tavolo.

La storia che innesca l'azione non e' dissimile da molte altre: ambientata nella citta' di Skara Brae, la vicenda propone in breve tre traguardi.

Prima di tutto, occorre esplorare a fondo la citta' e localizzare il malvagio mago Mangar che ha imposto il suo malefico dominio ai pacifici abitanti di Skara Brae,coinvolgendolo poi con le buone o le cattive (meglio queste ultime) a cercare riparo altrove.

Per riuscirci, pero', sara' necessario adempiere prima ad altre due condizioni: sviluppare un gruppo di avventurieri capace di sopportare la difficile esistenza nei confini della citta', ed esplorare a fondo i confini sotterranei e sopraelevati di Skara Brae, dove si muovono gli inquilini piu' pericolosi.

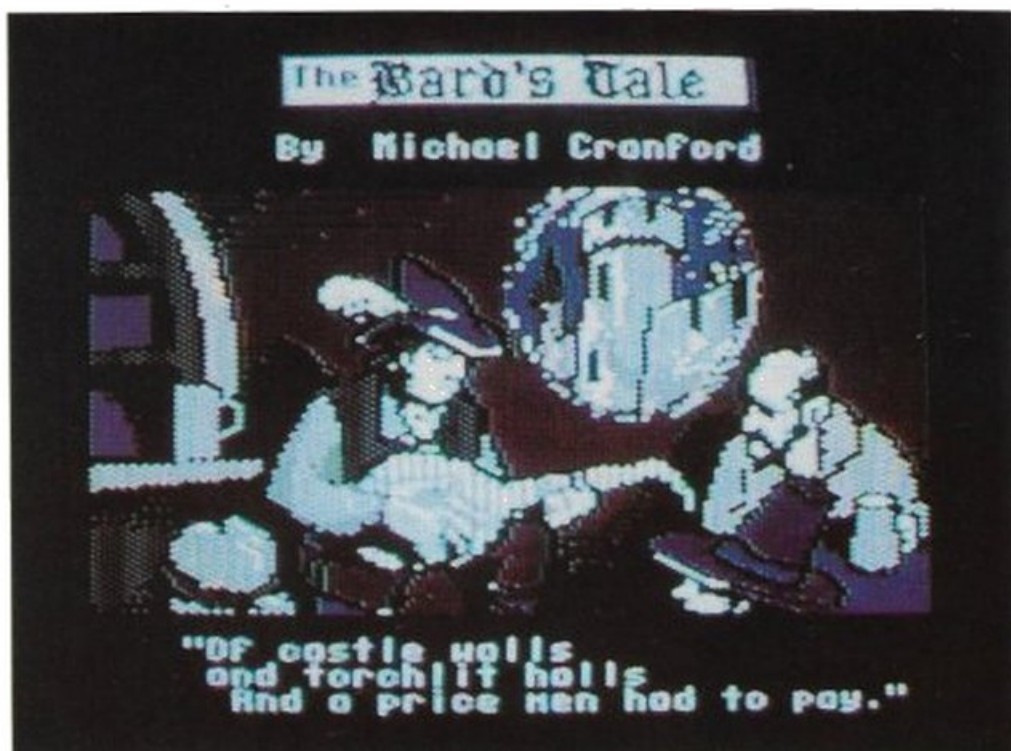
Per cominciare l'avventura, bastera' creare un gruppo di compari decisi a intraprendere la ricerca, ma creare questi compari dipendera' dai giocatori e dal caso.

Le categorie di personaggi disponibili offrono varie scelte, sia in materia di razze (umani, elfi, nani, hobbit, semielfi, mezziorchi e gnomi), sia in fatto di classi (guerrieri, paladini, vagabondi, bardi, cacciatori, monaci e quattro categorie di utenti della magia: stregoni, incantatori, maghi ed evocatori).

Per chi volesse fare meno fatica, un gruppo di avventurieri precostituito e' gia' disponibile, sotto il nome di A TEAM (convocabile su richiesta con il prefisso di un asterisco).

Dopo di che e' necessario uscire dalla Gilda e affrontare i rischi che presentano le strade di Skara Brae.

Gli incontri non si faranno certo attendere, e il piu' delle volte sara' necessario ricorrere alle maniere forti per sgombrarsi il passo (e magari accumulare qualche punto di esperienza e qualche pezzo d'oro).

Gironzolando per le strade di Skara Brae, converra' prima di tutto stendere una una mappa accurata di tutte le case deserte o occupate, di tutte le strade (premendo il tasto F1 si avra' sempre la propria precisa locazione), e di tutti gli ostacoli

SEE NEXT MONTH'S C+VG FOR A GREAT COMPETITION!
TERROR of the DEEP
"It is a strange craft that I control. The task before me is colossal, the dangers immense. The loch awaits..."
OUT NOW ON COMMODORE 64/128
£9.95 tape/£12.95 disk
OUT IN MARCH ON SPECTRUM & AMSTRAD
MIRROR Soft
Maxwell House, 74 Worship Street, London EC2A 2EN
Tel: 01-377 4645

piu' o meno ricorrenti; per esempio, si incontreranno Samurai o Golem di guardia a certe porte, e si potra' scegliere se attaccarli o tornare indietro.

Con un gruppo di sei persone gli attacchi fisici saranno possibili solo per i primi tre personaggi (disposti in prima fila), ma gli altri tre potranno scegliere fra le varie opzioni fra cui quelle (riservate agli addetti alla magia) di lanciare incantesimi.

Gli incantesimi rappresentano uno dei punti di forza del gruppo, se gli addetti alla magia dispongono di un discreto numero di SPELL POINTS e se sono a conoscen-

za di un certo numero di incantesimi, che vengono insegnati dietro congruo compenso in un'apposita Gilda (dovrete individuarla).

Anche gli altri personaggi, comunque, potranno aumentare i loro punti vita e le loro caratteristiche individuali (forza, destrezza, intelligenza, fortuna ecc.) nella stessa Gilda, e stavolta gratuitamente... ma solo se avranno superato un certo numero di punti esperienza.

Gli incontri per le strade, oltre a punti esperienza e a pezzi d'oro, possono riservare altre sorprese; senza il bisogno di frugare gli eventuali cadaveri che lascerete sul campo, troverete infatti cosette alquanto utili, come armature, armi, torce e lampade (utili all'inizio per esplorare le prime segrete), e magari arnesi magici, come un raro Corno di Fuoco.

Provate ad assegnarlo al vostro Bardo, e in un combattimento usate l'opzione di USARE il Corno: i vostri nemici diventeranno cenere al vento...

Ma attenzione: ogni Corno puo' durare solo per un certo numero di utilizzazioni, e passera' molto tempo prima che ne troviate altri, o che magari incappiate in un costosissimo Corno del Gelo.

Acquistato un minimo di esperienza, tracciata una mappa sia pure schematica di Skara Brae, dovrete fare i conti con il Samurai di Rakhir Street se vorrete accedere alla taverna del Bardo Scarlatto e approfittare dell'offerta dell'oste per raggiungere il primo livello di segrete.

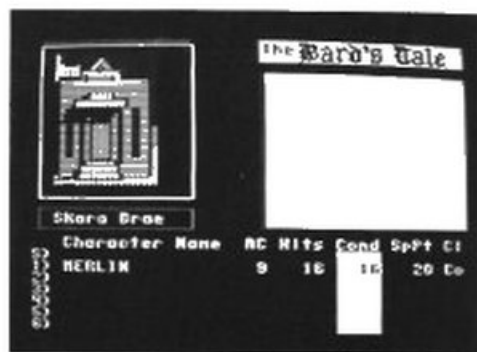
Dopo aver fatto bere il vostro Bardo, perche' ormai saprete che solo suonando uno dei sei canti a sua disposizione egli puo' esservi di grande aiuto, e solo bevendo di tanto in tanto egli puo' continuare a bere e a suonare, farete ordinare a uno dei vostri uomini del vino, e vi troverete cosi' convogliati verso la cantina della taverna.

Da qui, dopo un'attenta ricerca e alcuni incontri poco gradevoli, potrete accedere al primo dei tre livelli di Fogne, dove altri pericoli (e numerose sorprese) vi aspettano.

Un consiglio per chi comprende l'utilita' delle mappe in simili situazioni: ogni livello successivo di segrete (siano Fogne, Cata-

combe, o i piani superiori dei Castelli e delle Torri) e' composto da un numero fisso di spazi, o passi; in pratica, dovrete affrontare una griglia di 22 riquadri per altri 22 riquadri, che spesso si ripetera' all'infinito.

Contate quindi i vostri avanzamenti e le direzioni in cui vi spostate, magari facendo lanciare al vostro Conjurer (o Evocatore) un incantesimo MACO (o MAgic COmpass, vale a dire bussola magica) che vi indichera' i punti cardinali ovunque vi troviate.

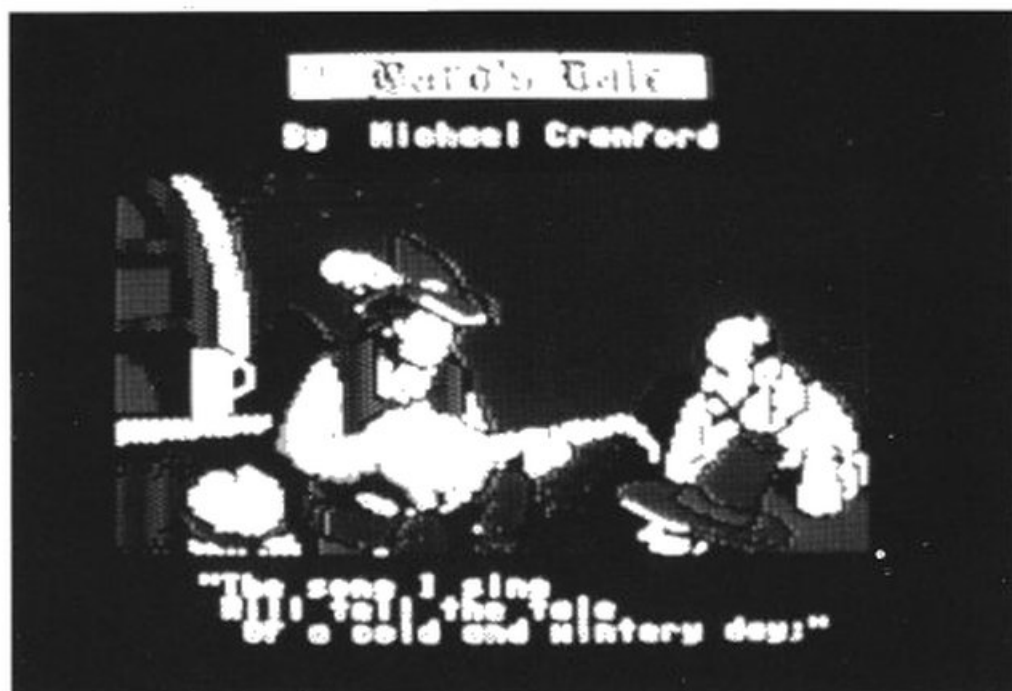
Aumentando l'esperienza e l'oro dei vostri personaggi, le visite alle Gilde, al negozio d'armi Garth, ai vari Templi (che dietro compenso potranno curare i vostri uomini) e alla bottega di Roscoe (che puo' ricaricare gli SPELL POINTS dei vostri addetti alla magia) si faranno piu' frequenti, e il livello dei vostri avventurieri crescera' a vista d'occhio.

A questo punto, dovrete fare una capatina in quel Tempio detto del Dio Pazzo, dove un prete vi chiedera' il nome della sua divinita': se l'avrete scoperto in una stanzetta giu' nelle Fogne (o se vorrete provare a sbizzarrirvi con il nome dell'eroe che, allevato dalle scimmie, si lancia di liana in liana nella giungla), potrete arrivare alle Catacombe di Skara Brae.

Sara' un'esplorazione obbligata, prima di poter ammazzare il Drago Grigio di guardia al Castello del Barone Harkyn.

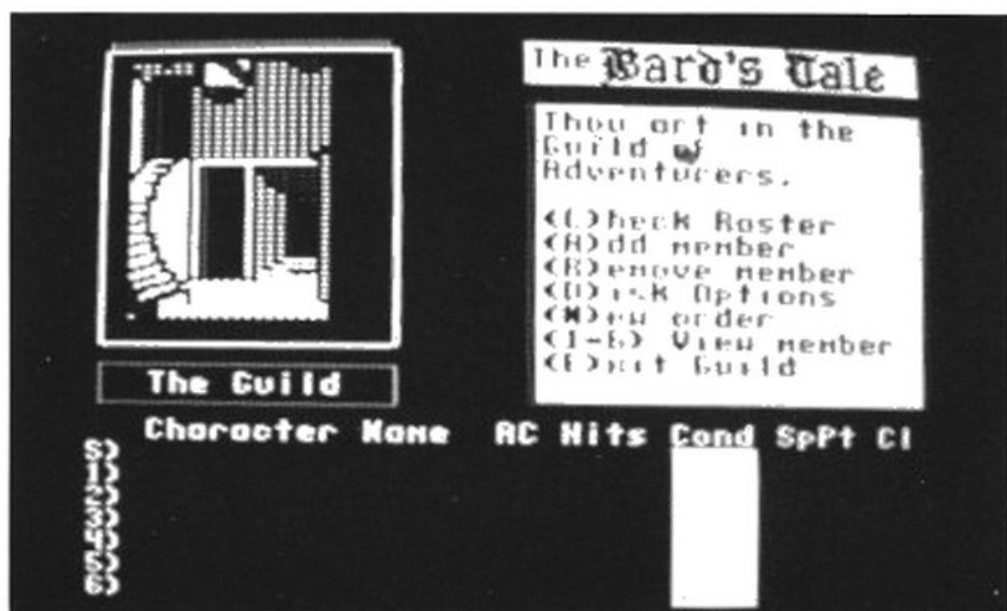
Poi, potrete cominciare a salire verso l'alto....

Il manuale del gioco e' esauriente per iniziare il gioco, ma non fornisce molti indizi sui numerosi enigmi e indovinelli che troverete ad aspettarvi nelle viscere di Skara Brae o nelle camere dei suoi castelli.

Se alla domanda del vecchio mago che incontrerete al terzo piano del Castello di Harkyn potrete rispondere SKULL TAVERN, forse dovrete cercare una rima (in inglese) per soddisfare la curiosita' dell'indovinello della Bocca Magica al secondo piano.

Per sedervi sul trono del Barone, forse dovrete cercare fra di voi la persona piu' indicata, magari quella piu' avvezza a canti e lazzi.

E per conquistare la Spada di Cristallo (che sola puo' frantumare il Guardiano di Cristallo) dovrete affrontare un tenebroso Jabberwock tolto di peso dalle pagine di Alice nel paese delle Meraviglie.

Uccidere lo spettro di Re Aildrek, prima che possa bere le anime dei vostri eroi, puo' sembrare difficile, ma e' pur sempre un'impresa possibile (dopo il tredicesimo livello) e puo' farvi guadagnare un Occhio che, guarda caso, manca alla statua di un vecchio Dio Pazzo....

Insomma, THE BARD'S TALE e' un gioco destinato a durare uno o sei mesi, o magari un intero anno, ma e' uno dei pochi giochi di questo genere capaci di assorbire completamente l'attenzione di qualsiasi avventurriero degno di questo nome e deciso a divertirsi in modo complicato ma senz'altro intelligente.

S D I

Master Designer Software

Disco

Dopo il primo assaggio della nuova generazione di videogiochi per Amiga offertoci dalla Master Designer, ecco la seconda puntata della produzione denominata Cinemaware, dotata, com'e' d'uopo, di grafica eccezionale e di una fattura davvero ottima.

Dunque, dopo molte notti insonni passate alla corte d'Inghilterra, affrontando le orde di normanni belligeranti (cfr. Defenders of the Crown), l'azione si sposta nello spazio profondo, senza pero' orde di terribili alieni, ma con piu' nostrani e casalinghi velivoli e armamentari bellici delle due superpotenze mondiali.

Infatti, la tanto temuta e prevista Terza Guerra Mondiale e' scoppiata, fortunatamente solo nelle RAM dei vostri Amiga, coinvolgendovi direttamente quali intrepidi e irriducibili comandanti della flotta stellare statunitense, pronti ad organizzare e attuare la decisiva offensiva verso la minaccia sovietica.

Implicazioni politiche, sociologiche e moralistiche a parte, in SDI, come in Defenders of the Crown, l'intero canovaccio che traccia a grandi linee la vicenda, si snoda attraverso molteplici tipi di competizione che coinvolgono atmosfere arcade e giochi di strategia e simulazione.

Il 25 ottobre 2017 scoppia la rivoluzione in Russia e,a causa di duri provvedimenti politici ed economici presi al Cremlino,il leader sovietico impone all'America di abbandonare il proprio scudo stellare e di intraprendere un immediato disarmo.

Ma, ovviamente, il successore del caro vecchio Ronnie, indignato da siffatta assurda proposta, decide di dichiarare guerra agli "amici" del lontano Est, ponendo irrimediabilmente fine alla pace mondiale.

Vi trovate dunque a bordo della base stellare americana e dovrete pianificare, organizzare ed intraprendere ogni tipo di offensiva contro i frequenti attacchi sferrati dai nemici ai danni del vostro scudo stellare.

I russi infatti, tentano di indebolire i vostri satelliti orbitanti, unica difesa contro i lanci di testate nucleari verso le maggiori citta' americane, attaccandoli con stormi di caccia spaziali velocissimi e pericolosamente armati.

Dalla sala di controllo della base americana si puo' provvedere a sventare la minaccia dei missili russi, verificare l'efficienza del vostro scudo stellare e imbarcarvi sulla vostra navetta da combattimento per affrontare, faccia a faccia, le numerose pattuglie di velivoli nemici che attaccano incessantemente i 12 satelliti statunitensi.

Premendo il tasto S, in ogni momento di gioco, si ottiene la mappa geografica mondiale dove sono evidenziate le basi orbitanti delle due superpotenze, i 12 satelliti dello scudo "a stelle e strisce", il vostro caccia, qualora siate gia' decollati, e le astronavi russe, provenienti dalla stazione orbitante sopra la Siberia.

Gli scopi del gioco sono

molteplici e impegnativi; bisogna, innanzitutto, sventare gli attacchi missilistici sovietici, onde evitare di veder distrutte le maggiori capitali americane, distruggere tutti i caccia stellari sovietici, mantenere in perfetta efficienza il vostro scudo stellare e, dulcis in fundo, salvare un agente segreto americano (di sesso femminile!!!) imprigionato nella base orbitante nemica.

Ce n'e' abbastanza anche per il piu' abile dei videogiocatori no?!

Beh, non crediate che SDI sia un gioco facile perche', anche se sarete ormai diven-

tati campioni a Defenders of the Crown, questa prima produzione della serie Cinemaware vi sembrera' un vero gioco da ragazzi, confrontata a questa difficilissima avventura spaziale.

Le fasi piu' complicate di SDI sono quelle relative alla riparazione dei satelliti, alle manovre di attracco alle basi orbitanti e, ovviamente, la penetrazione, l'esplorazione e, non per ultima, la sopravvivenza all'interno della stazione sovietica.

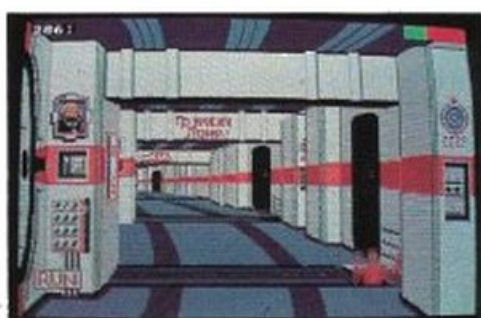
Il combattimento aereo, invece, si rivela particolarmente semplice anche perche' basta tener premuto il tasto di fuoco del joystick per abbattere le navette nemiche che irrimediabilmente finiscono sempre al centro del vostro sistema di puntamento e sparo, facilitandovi la loro distruzione.

Nella vostra astronave potete disporre di ottimi scudi deflettori, cannoni laser e un ottimo scanner, a lungo e corto raggio, utilissimo per controllare i vostri spostamenti e la posizione dei nemici.

Si puo' ritornare alla base americana ogniqualvolta lo si desidera, potendo rifornire la nave di energia, carburante e potenza negli scudi, nonche' effettuare tutte le riparazioni necessarie dopo gli agguerriti scontri con i velivoli nemici.

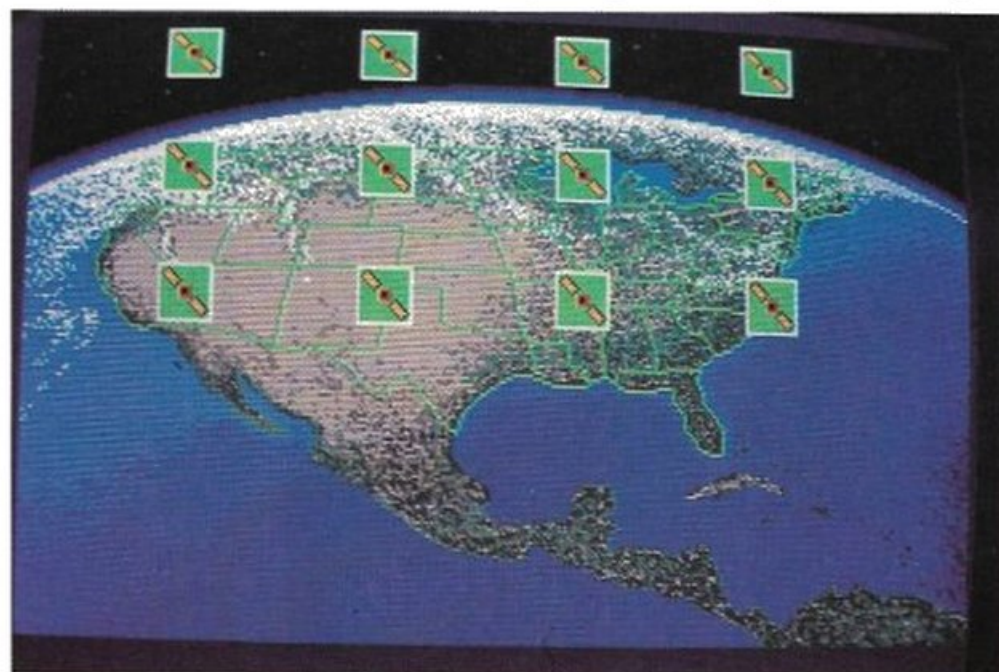
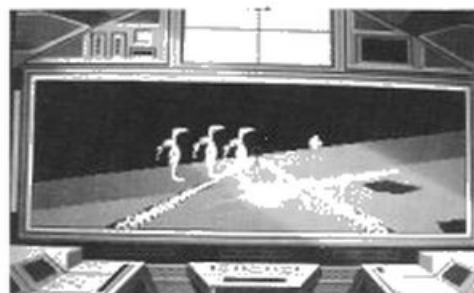
A bordo della navetta si possono anche ricevere costantemente comunicazioni dal centro di controllo della vostra base orbitante, potendo ritornare prontamente al quartier generale americano, per fronteggiare da qui la minaccia dei lanci missilistici russi.

Anche la fase di intercettazione e distruzione delle testate nucleari russe, di-

rette verso l'America, si rivela non poco impegnativa e la riuscita di questo dipende, in gran parte, non solo dalla vostra abilita', ma soprattutto dallo stato di efficienza dei vostri satelliti militari dello scudo stellare statunitense.

E' dunque basilare, come del resto lo e' ogni fase di SDI, vigilare costantemente sulla perfetta efficienza dei vostri 12 satelliti e intervenire prontamente qualora si rendano necessarie le riparazioni, onde poter disporre di un efficace ed affidabile strumento di difesa contro gli ordigni nucleari nemici.

Ad ogni modo, in questa fase di gioco molto simile, per quanto riguarda l'impo-

stazione, al celeberrimo Missile Attack della Atari, una buona dose di abilita' e destrezza sara' certo d'aiu-

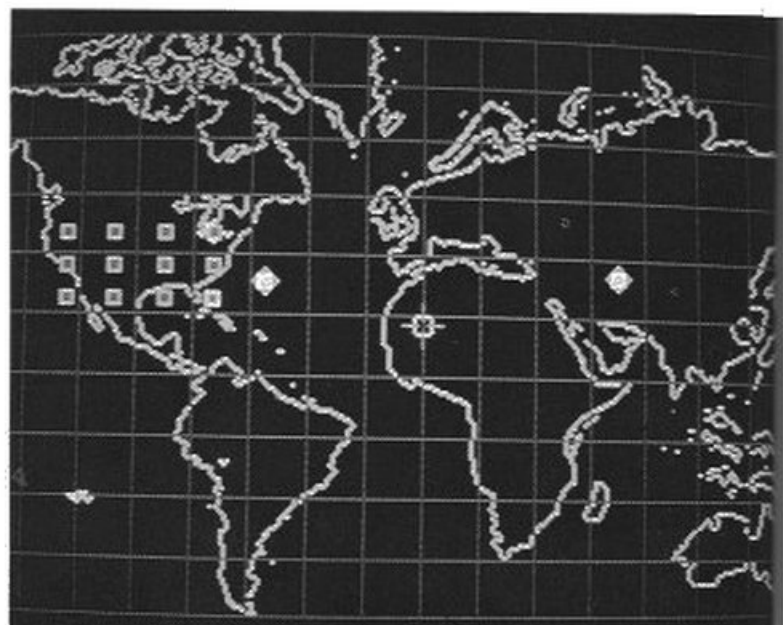
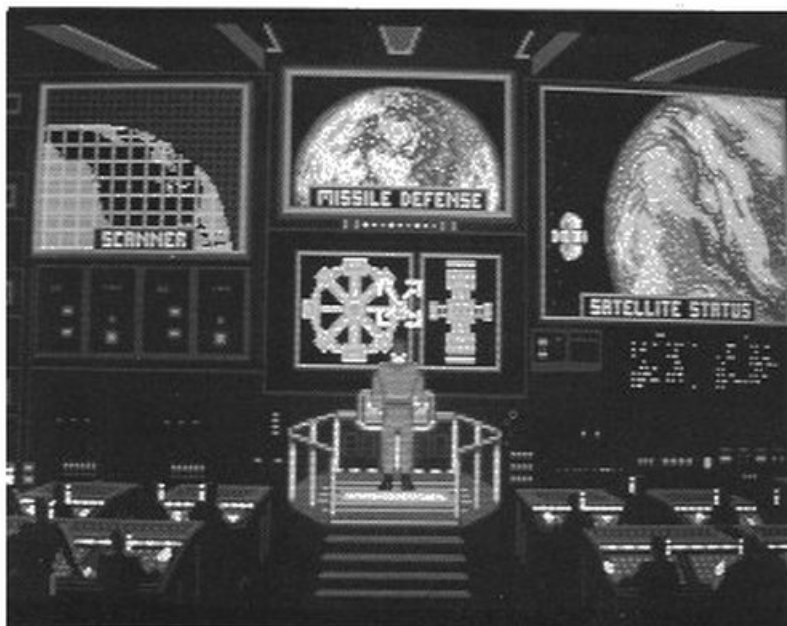
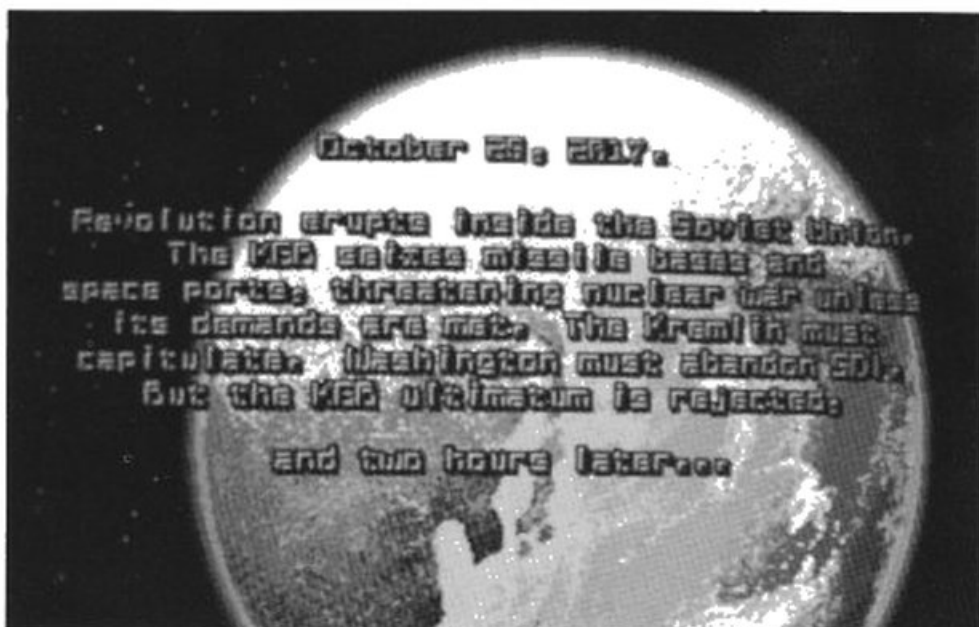
to per uscire vittoriosi da questa difficile situazione.

In SDI bisogna giocare contemporaneamente a diverse competizioni, senza mai un attimo di pausa e senza una benche' minima tregua, pena la perdita di controllo dell'intera situazione e la disfatta totale.

SDI non e' un gioco facile, lo ripeto, e credo che potra' soddisfare di certo tutti coloro che hanno trovato un po' troppo semplice Defenders of the Crown.

Valgono, ad ogni modo, tutte le considerazioni espresse al riguardo di questa recente produzione per quanto riguarda la realizzazione e la spettacolarita' della grafica e degli effetti sonori anche per SDI che si impone immediatamente per originalita', freschezza e, lo ripeto, spettacolarita' decisamente tutta Amiga.

Come Defenders of the Crown, SDI non puo' mancare nemmeno al piu' "serio" degli utenti Amiga, se non altro come ottimo esempio delle possibilita' grafiche e tecniche di questo stupefacente computer.

Per tutti i videogiocatori, comunque, SDI non puo' non costituire una prelibatissima chicca d'eccezione per intraprendere e vivere realmente un'ennesima stupefacente avventura computerizzata.

Buona fortuna e...che vinca il migliore!

STRIP POKER

ARTWORKS

Disco

Ebbene si, carissimi "topolini", la famosissima Artworks ha realizzato anche per i vostri "impazienti" Amiga, la nuova versione del suo celeberrimo STRIP POKER!

Mandate a nanna i pargoletti innocenti e preparatevi ad una delle piu' infuocate ed eccitanti partite a poker di tutta la vostra vita!

Caricato il programma, con la classica schermata di presentazione con "supermaggiorata" incorporata, si puo' selezionare, nella migliore tradizione Artworks, una delle due prosperose ragazze con cui giocare a strip poker.

E dunque, chi meglio delle leggendarie Suzi e Melissa, puo' confrontarsi con voi, abilissimi e "rovinati" giocatori d'azzardo!!!

Se nella epica versione per CBM64 non avrete avuto modo di apprezzare queste due splendide ragazze, a causa della grafica un po' povera e senz'altro inadatta del mitico 64, oggi potrete gustarvi tutte le loro procaci rotondita' (mamma mia!!) grazie alle incredibili capacita' grafiche dei vostri Amiga.

Sono infatti certo, che dopo aver giocato qualche partita a STRIP POKER, vi convincerete definitivamente della spesa sostenuta per acquistare il suddetto personal computer, magari gia' messo in discussione a causa della scarsita' di videogiochi disponibili.

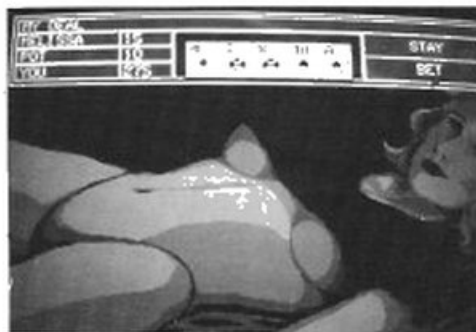
Ma torniamo a noi; scelta una delle ragazze (posso consigliarvi Melissa?! Credetemi, non e' molto abile a poker e "assomiglia" alla intramontabile Carmen dei teleschermi!), sullo schermo verranno presentate, nella parte inferiore la vostra amabilissima avversaria e in quella superiore le 5 carte, inserite in un comodo menu' che gestisce l'intero meccanismo di gioco.

Per incominciare una partita, nella migliore tradizione degli strip poker, non e' necessario sorbirsi un mega libretto di istruzioni ma, basta premere un tasto del vostro mouse e rispondere, di volta in volta, alle puntate effettuate dall'avversario.

Come nel vero poker, si puo' aprire, rilanciare, cambiare al massimo 4 carte, "cippare" (da "CIP", con beneficio di traduzione!!) e naturalmente, bluffare a piu' non posso per cercare di strappare qualche "pugno di dollari" alla amata "nemica" computerizzata.

Ognuno dei giocatori parte con una dotazione iniziale di 100 dollari e, ogniqualvolta ci si trovi in difficolta' finanziarie, si possono impegnare i vari capi di abbigliamento come camicie, pantaloni e, quel che piu' conta, capi vari di biancheria intima!

Ragazzi, ovviamente cercate di non farci vedere i vostri coloratissimi boxer ma, piuttosto l'elegante reggiseno di Suzi o i succinti slip di Melissa.

Entrambe le ragazze sono giocatrici molto avvedute e anche se, lo ripeto, Melissa puo' rivelarsi un po' piu'

credulona nei confronti dei vostri Bluff, anch'ella non tardera' a cambiare tattica mettendo in pericolo le vostre mutande!!

I nostri esperti "guardoni", sono comunque gia' riusciti a spogliare entrambe le ragazze e, vi assicuro, qualche ora passata a STRIP POKER varra' davvero la pena, una volta raggiunta la fine del gioco!

La grafica, com'era logico aspettarsi, e' davvero molto bella, anche se molti di noi avrebbero preferito delle veraci immagini digitalizzate, piuttosto che semplici disegni, peraltro molto realistici.

STRIP POKER e' un gioco che, come i vari Marble Madness e Defenders of the Crown, non puo' mancare nella softeca di ogni utente Amiga e, certamente, questo programma della Artworks e' destinato ad allettattare ulteriormente tutti coloro che meditano, forse da tempo, l'acquisto di questo ottimo personal computer.

Basta con le chiacchiere, sedetevi al tavolo verde, raccogliete una manciata di fiches e preparatevi a giocare ma, ricordate: a STRIP POKER non si puo' barare quindi, toglietevi i vari assi dalle maniche e... preparatevi a combattere!!

uy this game
W H SMITH
and you could win som
fantastic prizes

FOUR HYPO JETS
FOUR PILOTS
ONE COMMANDER
900,000 ALIENS
BILLIONS OF PEOPLE
MUST BE SAVED!

Maxwell House, 74 Worship Street, London EC2A 2EN
Tel: 01-377 4645

GLI SPREADSHEET ED IL VIP PROFESSIONAL

Il foglio di lavoro elettronico e' forse il tipo di programma piu' diffuso fra gli utenti di home computer, ma e' anche quello meno utilizzato al pieno delle sue possibilita'.

Per questo abbiamo dedicato queste pagine sia al VIP PROFESSIONAL sia agli spreadsheet in generale, sperando di facilitare la lettura dei manuali, che accompagnano i vari programmi, a quegli utenti che per la prima volta si siedono davanti ad una tastiera.

Un foglio elettronico non e' una semplice rappresentazione sul video di una matrice atta a contenere numeri, ma e' un eccezionale strumento di calcolo.

Infatti i computer danno le loro migliori prestazioni quando hanno a che fare con i numeri, i primi calcolatori sono stati costruiti con l'unico scopo di elaborare numeri.

Inevitabilmente i primi calcoli fatti da un computer sono stati ad uso militare, elaborazioni di numeri fatte con giganteschi calcolatori grandi come una stanza.

Come trenta anni fa anche oggi i computer lavorano al meglio delle loro possibilita' elaborando numeri per i loro proprietari.

Gli spreadsheet permettono di creare rapporti mensili o annuali sull'andamento del budget famigliare o aziendale; permettono di preparare consuntivi e di tenere su aree separate dello stesso foglio piu' parti dello stesso lavoro.

Caratteristica fondamentale di questi programmi e' l'essere formati da un'infinita' di celle concatenate fra di loro, cambiando uno o piu' numeri di una qualsiasi colonna o riga il computer elabora automaticamente: totali, medie, percentuali e tutte le altre funzioni specificate dal programma.

Utilizzare uno spreadsheet e' un'operazione abbastanza facile, basta pensare che il video sia un foglio di carta con tanti riquadri pronti ad accettare i dati.

Ad esso si possono aggiungere etichette, come le voci che compongono un budget o i mesi dell'anno per rendere piu' leggibile e piu' piacevole il risultato finale.

Si possono avere sia dati parziali che totali di colonne o righe, classificare le informazioni riportate ed evidenziare i dati piu' importanti.

Quando si legge un testo riguardante un foglio di lavoro e' importante sapere che la CELLA e' uno dei tanti riquadri che formano il foglio, che ciascuna cella ha un indirizzo costituito dagli identificatori di colonna e riga: la cella nell'angolo in alto a sinistra e' "A1", sotto la cella "A1" c'e' la cella "A2", alla sua destra la cella "B1"....

Per introdurre un'etichetta od un numero in un campo occorre spostare il cursore sulla cella nella quale si vuole scrivere e iniziare a battere le lettere o i numeri.

Per introdurre altri dati basta spostare il cursore su una qualsiasi altra cella del foglio di lavoro.

Oltre ai numeri ed alle etichette in uno spreadsheet si possono inserire anche formule aritmetiche in quelle celle il cui contenuto dipende dai valori inseriti in altre celle, le formule possono essere introdotte velocemente con l'aiuto di funzioni preprogrammate che effettuano: addizioni, sottrazioni, medie, percentuali, divisioni, moltiplicazioni.

Il VIP PROFESSIONAL della Vip Technologies Corporation che ha fatto la sua comparsa recentemente in casa Amiga, altro non e' che la traduzione per Atari e per Amiga del famoso Lotus 1-2-3.

Il VIP combina l'utilizzo di un grande ed avanzato foglio di lavoro elttronico con una approfondita gestione della grafica, nonche' un'avanzata capacita' di gestione dei dati.

Imparare ad utilizzare il VIP e' estremamente facile anche per coloro che si avvicinano per la prima volta al computer.

Vengono messe a disposizione dell'utente un'infinita' di funzioni operative la cui complessita' e sofisticazione aumenta di pari passo col progredire dell'esperienza e dell'abilita'.

La velocita' e la flessibilita' di questo programma permettono di combinare le sue molteplci funzioni in modo tale da riuscire a portare a termine lavori che prima erano ben al di la' dalle possibilita' di un utente di computer alle prime armi.

In qualsiasi momento, durante la sessione di lavoro, premendo il tasto "F1" si puo' accedere al menu' di help.

Ogni comando in VIP e' identificato da un nome, che consiste in uno o piu' vocaboli, ad esempio:

/Copy
/Range Erase
/Worksheet Column
i comandi sono organizzati in un menu' principale che si aggancia a tutta una serie di sottomenu'.

L'immissione di un comando viene effettuata tramite la selezione di una delle opzioni dei vari menu' che il programma andra' visualizzando di volta in volta nella seconda riga del pannello di controllo.

Per richiedere l'esecuzione di comando, quando vi trovate nello stato di "READY" premete "/".

VIP visualizzera' il menu' principale mostrandovi le opzioni fondamentali.

Le opzioni di ciascun menu' possono essere scelte in due modi:
- visualizzazione: usando i tasti di movimento, spostare il cursore luminoso sull'opzione prescelta e premere RETURN
- digitazione: premete l'iniziale dell'opzione desiderata, o in maiuscolo o in minuscolo. I menu' sono realizzati in maniera che ciascuna opzione abbia un'iniziale diversa. La posizione del cursore in questo caso non e' determinante.

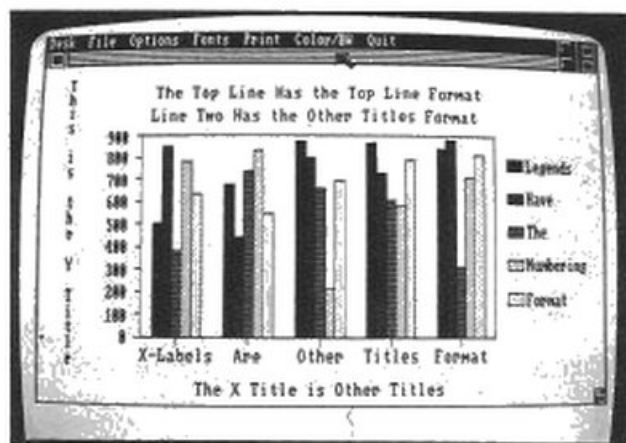
Una volta terminato di fornire a VIP tutte le informazioni di cui aveva bisogno esso procedera' nell'esecuzione del comando selezionato, se il comando ricalcolo automatico della formula e' attivo, non appena terminata l'esecuzione del comando, il programma provvede a ricalcolare tutte le formule esistenti sullo spreadsheet.

Per annullare un comando basta premere il tasto "ESC" e VIP automaticamente vi riporta alla fase precedente.

In moltissimi casi vi troverete a dover indicare al programma tutto un insieme di campi da elaborare.

Ad esempio:
- con il comando /Move, indicate l'insieme dei campi che deve essere spostato in un'altra parte del foglio di lavoro
- con il comando /Print, stabilite l'insieme delle celle che deve essere stampato....

L'insieme dei campi da selezionare e' detto "RANGE", un "RANGE" ha una forma rettangolare, potete stabilire la sua posizione su foglio di lavoro identificando due dei suoi angoli diagonalmente opposti.

I comandi /Worksheet permettono la gestione del foglio elettronico di lavoro e l'utilizzo delle piu' importanti funzioni del programma.

Il comando /Worksheet Global Format permette di gestire il formato fisico delle celle contenenti numeri o valori risultanti dal calcolo di formule, si usa quando si vogliono cambiare il formato fisico dei campi od il numero dei decimali visualizzati.

Il comando /Worksheet Global Column-Width permette di stabilire l'ampiezza delle colonne.

/Worksheet Global Recalculation permette di controllare quando, in quale ordine, e quante volte vengono ricalcolate le formule del foglio di lavoro.

/Worksheet Global Protection permette di controllare l'accesso ai campi.

Il comando /Worksheet Window permette di suddividere il video in due aree di lavoro ben distinte.

/Worksheet Status permette di visualizzare lo stato della memoria ancora disponibile e la configurazione corrente dello

spreadsheet.

Usando VIP spesso si ha bisogno di indicare un insieme di campi da elaborare, ad esempio per stampare un "RANGE" o memorizzarlo in un file.

VIP possiede un'infinita' di funzioni che elaborano i valori contenuti in un "RANGE".

/Range Format permette di controllare il formato fisico di un insieme di campi in cui sono contenuti dei numeri o delle formule.

/Range Label-Prefix permette di determinare l'allineamento dei valori letterari all'interno dei rispettivi campi.

Il comando /Range Erase permette di cancellare il contenuto delle celle che compongono un "RANGE".

/Range Protect e /Range Unprotect consente di inserire e disinserire il sistema di protezione dei campi dei quali si vuole evitare la modifica anche accidentale.

/Range Name Create permette di assegnare un nome ad un "RANGE" o di modificare i parametri di riferimento di un "RANGE" al quale e' stato assegnato un nome.

/Range Name Reset permette di annullare tutti i nomi assegnati a dei "RANGES", il contenuto non viene alterato.

Col comando /Range Justify si possono giustificare, ossia sistemare, le parole di un paragrafo in modo tale che nessuna parola ecceda il margine destro prefissato.

Il programma mette poi a vostra disposizione tutta una serie di comandi che permettono di gestire i dati su di un disco magnetico come: /File Xtract, /File Save, /File Import, /File Retrieve.....

Ci sono poi i comandi per la gestione dei grafici.

/Graph e' uno degli strumenti piu' utili e potenti di VIP. Permette di trasformare un insieme di righe e colonne di numeri in diversi tipi di grafici.

Si puo' tra l'altro fare largo uso di titoli, legende, nomi per indicare le ascisse e le ordinate.

Il comando /Graph Type permette di scegliere il tipo di grafica che verra' utilizzato: Line, Pie, Bar, Stacked-Bar....

Con /Graph X si possono specificare i valori dell'ascissa, mentre con /Graph A B C D E F.... si specificano i gruppi di valori che costituiranno il grafico.

Con /Graph Option legend si puo' creare una legenda atta a descrivere la natura dei dati di ciascun "RANGE" (A...F), oppure ad identificare ciascun simbolo o ciascun colore usati per rappresentare i valori che compongono il grafico.

Sul disco e' poi presente un programma che permette di stampare i grafici memorizzati in files appropriati tramite i comandi /Graph Save.

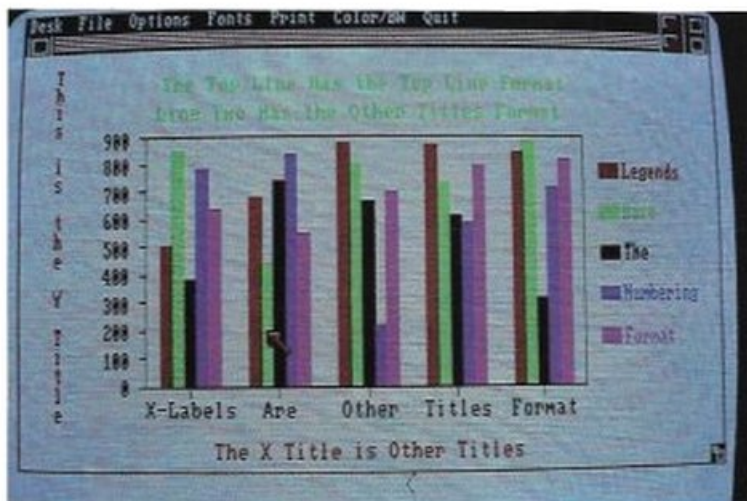
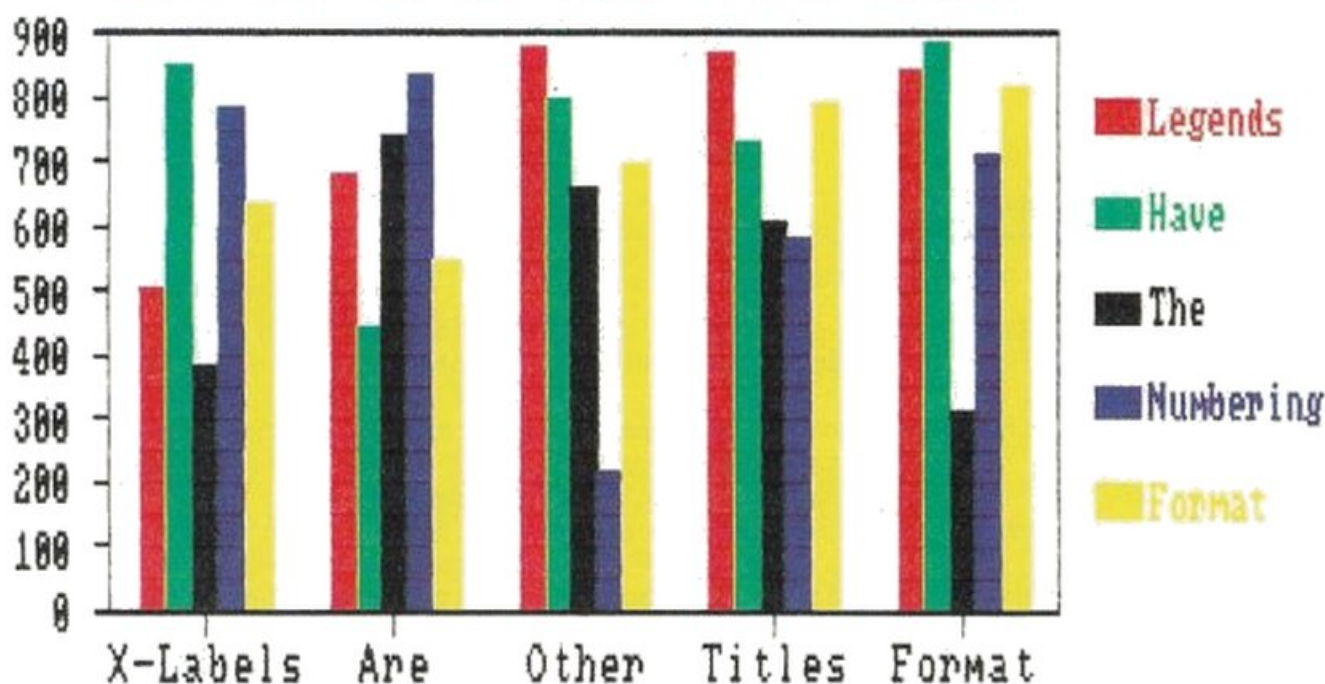
PRINTGRAPH permette di controllare il modo in cui i grafici vengono stampati.

Si puo' stabilirne il formato, il tipo dei caratteri, l'orientamento sulla carta.

Un programma sicuramente completo, atto a risolvere i problemi di ogni utente Commodore che deve calcolare budget, fare fatture, calcolare ratei, calcolare interessi o fare altri mille lavori in cui i numeri ed i conti hanno una parte preponderante.

Utile anche per presentare resoconti e relazioni, grazie alla possibilita' di impaginare e stampare i propri dati sotto forma di grafici.

E con questo concludiamo il nostro breve lavoro, col quale speriamo di avervi aiutato a meglio comprendere cosa sia uno spreadsheet e come lavora il VIP PROFESSIONAL ultimo nato fra i fogli elettronici che si ispirano all'ormai mitico e forse insuperato LOTUS 1-2-3.

M. P.

The Top Line Has the Top Line Format
Line Two Has the Other Titles Format
This is the Y Title
900
800
700
600
500
400
300
200
100
0
X-Labels
Are
Other
Titles
Format
Legends
Have
The
Numbering
Format
The X Title is Other Titles

MAILBOX

Parte 1

Questa volta vi presentero' il frutto del lavoro di un notisssimo radioamatore I0FLY Francesco Fiandra.

E' doveroso ricordare che il programma che vi illustrero' e' gia' stato pubblicato su "Radio Rivista" che e' l'organo ufficiale dei Radioamatori Italiani (numero 11-12/84 e 1/85).

I miei piu' cordiali ringraziamenti vanno sia a Radio Rivista che a I0FLY per avermi concesso il loro benestare alla pubblicazione dei listati, quindi, sperando di essere altrettanto chiaro nelle spiegazioni di quanto lo sono stati loro, vado ad illustrare il programma MAILBOX per Commodore 64.

Come gia' saprete un programma del genere offre la possibilita' di ricevere, memorizzare e ritrasmettere messaggi sotto la gestione del computer e senza l'ausilio dell'operatore.

Un sistema del genere prevede l'utilizzo di un Commodore 64/128, un drive, un modem ed un ricetrasmettittore.

Non e' invece possibile il funzionamento con il registratore in quanto il nastro "va solo avanti" quindi non puo' effettuare la ricerca dei messaggi preregistrati.

A parte le routines di ricezione e trasmissione, il programma e' interamente scritto in Basic e cio' offre ampie possibilita' di adattamento alle esigenze dell'operatore.

Per motivi di spazio, data anche la lunghezza dei listati, sono stato costretto a dividere la trattazione in piu' parti.

In questo primo articolo ci occuperemo proprio delle routines in linguaggio macchina e della possibilita' di utilizzarle in un semplice programma che consente di comunicare in rtty.

Ne risultera' un utile esercizio di controllo del lavoro di battitura svolto.

Le routines in liguaggio macchina si occupano della ricezione e conseguente scrittura sul video del testo ricevuto, della trasmissione, della conversione baudot/ascii commodore (e viceversa) nonche' della temporizzazione tra i singoli caratteri sia in rx che in tx.

- Programma "Data/lm/mailsr"

E' il programma che contiene, sotto forma di istruzioni data, le routines in linguaggio macchina e le istruzioni per allocarle in memoria.

Dopo averlo digitato e controllato andra' salvato su disco nel seguente modo: save "@0:data/lm/mailsr",8 (quando utilizzate la famosa chiocciolina per salvare un programma, consiglio vivamente di effettuare il verify prima di resettare il tutto e cio' vale sempre).

Non date il run ma resettate il computer.

-Programma "memo-to-disk"

E' il prgramma che serve per salvare su disco direttamente in linguaggio macchina quanto scritto col programma precedente.

Digitate questo programma e salvatelo in modo normale: save"memo-to-disk",8.

Ora attenetevi scrupolosamente alla procedura che segue:

1) Reset
2) load"data/lm/mailsr",8
3) run
4) new
5) load"memo-to-disk",8
6) run

Alla fine di questi passaggi (obbligatori) avrete su disco un terzo programma denominato 'lm/mailsr".

Questa e' la routine in linguaggio macchina che verra' caricata ed allocata automaticamente sia dal programma mailbox che da quello rtx/rtty.

- Programma rtx/rtty

Passiamo ora al programma che vi permettera' di ricevere e trasmettere in rtty.

Digitate e salvate come al solito, quindi date il run. Come potete vedere dalla linea 120 il programma controlla se e' presente la routine in linguaggio macchina e, in caso contrario, ne esegue il caricamento ponendosi poi in ricezione.

La commutazione rx/tx avviene con il tasto "F1". Alle righe 350 e 440 il simbolo racchiuso fra virgolette si ottiene appunto digitando F1. Alle righe 300 e 410 prima e dopo "tx" e "rx" si intende "rvs on" "rvs off".

Tenete presente che il programma e' impostato su una velocita' di 45.5 baud, che e' lo standard radioamatoriale.

La velocita' di 50 baud si ottiene

modificando le linee 200 e 220 come segue:
200 poke 49280,16:poke49281,14:rem rx
220 poke 49283,19:poke49284,1:rem tx
Alla linea 210 il parametro "100" potrebbe essere lievemente ritoccato, come dice l'autore, per una regolazione piu' fine della velocita' e personalmente ho avuto migliori risultati impostando "96".

Per questa volta e' tutto, ma vi posso anticipare che oltre al programma mailbox vero e proprio, avremo bisogno di altri due listati per la generazione e la gestione dei files del programma principale.

Per far funzionare tutto il marchingegno la piedinatura alla user-port e' la seguente:
Piedino H = commutazione ricezione/trasmissione
Piedino J = trasmissione
Piedino L = ricezione
Piedino N = massa

Ciao IK2GXX
Angelo Riccomini

```
10 REM - CBM 64 MAIL BOX - DI I0FLY
20 REM - ================ -
30 REM - ALLOCAZIONE IN MEMORIA -
40 REM - DELLE SUB-ROUTINES IN L.M.
50 REM - ========================== -
60 REM
100 DATA 49152
110 DATA 000,075,081,085,000,074,087,065,088,070,089,083,066,068,090,069
120 DATA 086,067,080,073,071,082,076,000,077,078,072,032,079,013,084,000
130 DATA 000,040,049,055,000,000,050,045,047,209,054,039,063,035,043,051
140 DATA 061,058,048,056,037,052,041,000,046,044,032,032,057,013,053,000
150 DATA 118,254,254,254,254,232,254,214,194,236,254,220,242,206,240,208
160 DATA 228,196,204,222,234,252,212,198,230,248,226,244,254,224,254,216
170 DATA 126,078,088,098,090,094,082,104,116,102,074,066,108,112,114,120
180 DATA 100,068,106,086,124,070,096,076,080,084,092,126,126,126,126,126
190 DATA 017,016,100,021,021,001,100,173,130,192,141,134,192,206,134,192
200 DATA 208,251,206,133,192,208,240,096,173,001,221,041,128,240,007,165
210 DATA 197,201,064,240,243,096,032,249,192,165,253,201,001,048,233,169
220 DATA 000,133,251,173,128,192,141,133,192,032,135,192,162,004,032,249
230 DATA 192,102,253,038,251,173,129,192,141,133,192,032,135,192,202,208
240 DATA 237,032,249,192,102,253,038,251,169,000,197,251,208,002,133,254
250 DATA 169,004,197,251,208,004,169,032,133,254,024,165,251,101,254,170
260 DATA 189,000,192,133,251,032,210,255,096,169,000,133,253,160,007,173
270 DATA 001,221,073,128,010,169,000,042,024,101,253,133,253,169,001,141
280 DATA 133,192,032,135,192,136,208,231,165,253,132,253,201,004,048,004
290 DATA 169,001,133,253,096,165,252,201,013,240,061,233,032,201,064,048
300 DATA 001,096,170,189,064,192,133,252,165,252,201,128,048,021,169,004
310 DATA 197,254,240,050,133,254,169,072,133,253,032,122,193,032,162,193
320 DATA 076,118,193,169,000,197,254,240,029,133,254,169,064,133,253,032
330 DATA 122,193,032,162,193,076,118,193,169,110,133,253,032,122,193,032
340 DATA 162,193,169,122,133,252,165,252,133,253,165,253,010,133,253,162
350 DATA 007,165,253,010,133,253,144,005,169,207,076,143,193,169,239,141
360 DATA 001,221,032,162,193,202,208,233,173,132,192,141,133,192,032,135
370 DATA 192,096,173,131,192,141,133,192,032,135,192,096,999
1000 READI
1010 READJ:IFJ=999THENEND
1020 POKEI,J:I=I+1:GOTO1010

READY.
```

```
10 REM - CBM 64 MAIL BOX - DI I0FLY
20 REM - --------------------------
30 REM - COPIA SUB-ROUTINES IN L.M.
40 REM - DALLA MEMORIA SU DISCO +++
50 REM - --------------------------
60 REM
100 OPEN8,8,8,"@0:LM/MAILSR,P,W"
110 PRINT#8,CHR$(0);CHR$(192);
120 FORI=49152TO49579
130 PRINT#8,CHR$(PEEK(I));
140 NEXT
150 CLOSE8

READY.
```

```
10 REM --- RTX RTTY ---
20 REM ------------------------------
30 REM - DI FRANCESCO FIANDRA - I0FLY -
40 REM ------------------------------
50 REM -BASATO SULLE SUB-ROUTINES
60 REM -IN LINGUAGGIO MACCHINA DEL
70 REM -CBM 64 - MAIL BOX
80 REM
100 REM
110 REM
120 IFPEEK(49153)<>75THENLOAD"LM/MAILSR",8,1
130 REM
140 REM**PREDISPOSIZIONE USER PORT
150 REM
160 POKE56577,255:POKE56579,127
170 REM
180 REM SET PARAMETRI PER SUBROUTINE DI RITARDO
190 REM
200 POKE49280,18:POKE49281,16:REM RX
210 POKE49282,100:REM RTX
220 POKE49283,21:POKE49284,1:REM TX
230 REM
240 REM** INIZIALIZZAZIONE VIDEO
250 REM
260 PRINT"□";
270 REM
280 REM**PREDISPOSIZIONE RX MODO LETTERE
290 REM
300 POKE254,0:PRINT:PRINT"■RX■"
310 REM
320 REM** LOOP DI RICEZIONE
330 REM** TASTO F1=TX
340 REM
350 SYS49304:GETA$:IFA$="■"GOTO410
360 GOTO350
370 REM
```

NOVITA' PER AMIGA 500 E 2000

Finalmente, dopo moltissime voci di corridoio, informazioni tendenziose e notizie contrastanti al riguardo delle nuove produzioni Commodore, i nostri inviati all'estero sono riusciti a svelàre il mistero che da qualche tempo avvolge gli annunciati nuovi modelli Amiga.

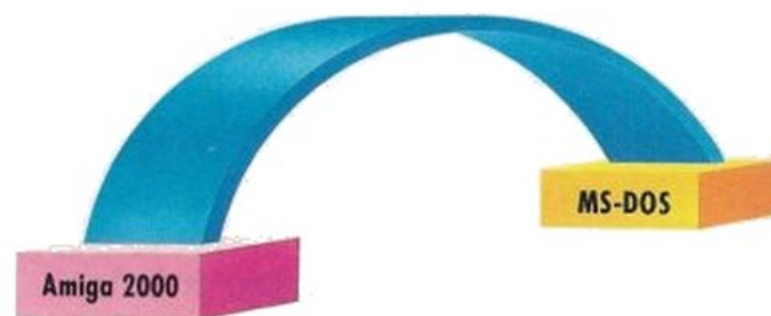
La Commodore Americana infatti, ha recentemente presentato, in alcuni Commodore Show d'oltreoceano, i due nuovi modelli definitivi che sono destinati a rimpiazzare e sostituire, in tutto e per tutto, l'Amiga 1000.

Si tratta dei nuovi Amiga 500 e Amiga 2000 che si rivolgono, per le loro peculariета' e caratteristiche, a due fasce ben distinte di utenti.

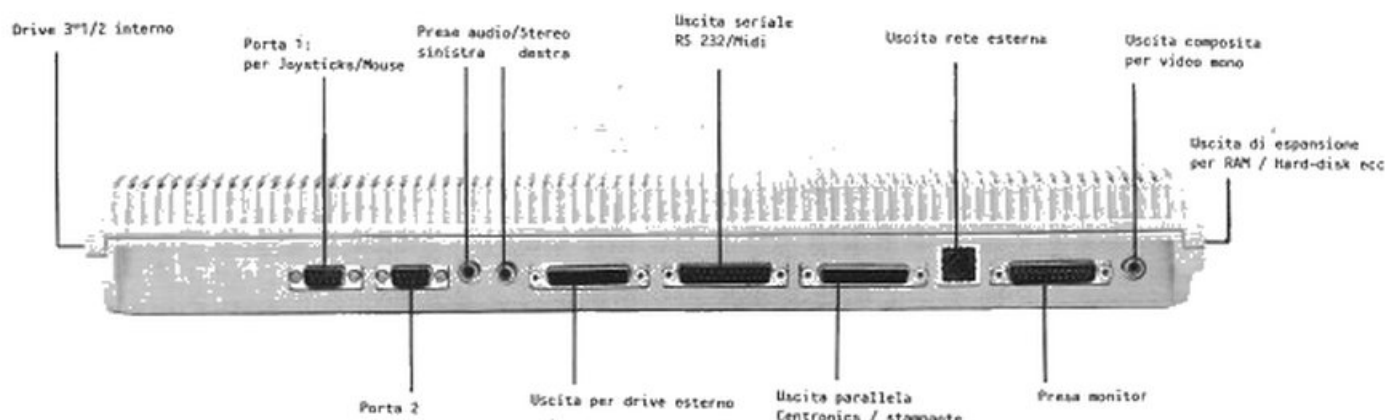
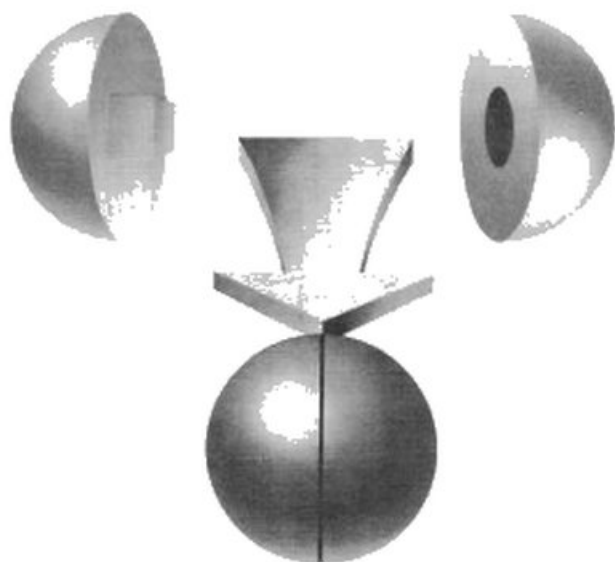
L'Amiga 500 si presenta con una scocca molto simile a quella del "vecchio" C128, mantenendo inalterata la struttuta della tastiera dell'Amiga 1000; il drive per dischi da 3 pollici e mezzo si trova incorporato sul lato destro del computer, ricalcando la disposizione presente in alcuni modelli MSX Toshiba e Philips.

Amiga 500 possiede una memoria di base di 512K di RAM interna che prevede un'espansione opzionale, interna, fino ad 1 megabyte, ulteriormente estendibile, esternamente, fino a ben 9 megabyte.

L'Amiga 500, e cio' vale anche per la versione 2000, e' garantita totalmente compatibile con il software dell'attuale Amiga 1000, nonostante il chip Agnus sia stato leggermente modificato e potenziato per offrire un'immagine ancora piu' perfetta e nitida su qualsiasi monitor.

Questo personal computer infatti, viene venduto senza il monitor dedicato che puo' essere scelto ed acquistato da ogni utente, secondo le proprie possibilita' ed esigenze.

Amiga 500 e' dunque destinato agli utenti medi che desiderano passare ad un sistema piu' sofisticato e complesso senza pero' dover affrontare un'ingente spesa per "rifare il trucco" al proprio computer e utilizzando, percio', qualche vecchia periferica (come il monitor), evitando di vedersi imporre un sistema completo ed inscindibile di apparecchiatura hardware.

L'Amiga 2000 invece, pare destinato a soppiantare decisamente la versione 1000 in quanto, comprende nella scocca originale due drive da 3 pollci e mezzo e uno da 5 pollici e un quarto unito all'interfaccia interna capace di rendere questo computer compatibile al 100% con la gamma di software per IBM.

COMMODORE AMIGA 500 AMIGA 2000 –

Amiga 2000

Invece del grosso ed ingombrante Sidecar, infatti, Amiga 2000 contiene il Bridgeboard che, internamente al blocco della CPU, realizza la suddetta compatibilita' con l'MS-DOS.

La tastiera di questo nuovo modello Amiga si presenta separata dalla CPU, ampliata e leggermente modificata proprio per garantire una maggiore flessibilita' e comodita' di utenza per i programmi scritti sotto lo standard MS-DOS.

La memoria di base dell'Amiga e' di 1 megabyte interno e, come nella versione 500, risulta espandibile fino a 9 megabyte.

Amiga 2000 inoltre possiede una scheda orologio calendario con una batteria implementata (un po' come in alcuni modelli Apple) e puo' essere collegato con tre drive, grazie al nuovo alimentatore che risulta potenziato rispetto a quello dell'Amiga 1000.

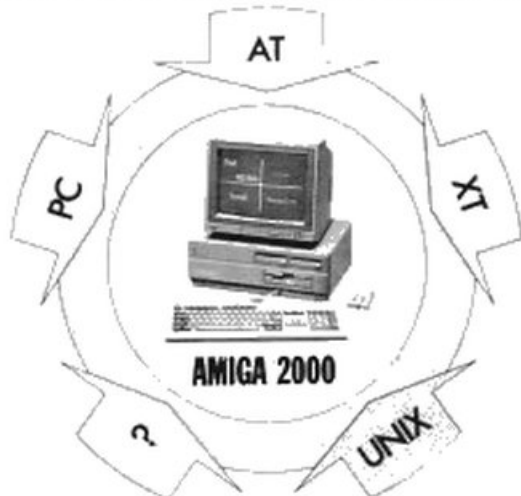
Inoltre vi sono molti slot interni per espansioni di cui, 7 per potenziare la memoria, uno per montare una seconda CPU e uno per usufruire di ulteriori applicazioni video.

Pare che all'Amiga 2000 sia inserita una scheda con il nuovo microprocessore 68020 e che le velocita' di accesso ai comandi DOS Amiga risultino, di conseguenza, notevolmente accelerate.

Questo nuovo modello, inoltre, comprende la versione 1.2 del Kickstart su ROM proprio per sveltire ulteriormente le procedure di accensione e immediato utilizzo del computer.

E' comunque possibile caricare in memoria anche la versione 1.1 di questo sistema operativo per utilizzare i vecchi programmi che ne richiedano l'installazione.

Il chip Agnus risulta essere la stessa ampliata e migliorata versione gia' montata sull'Amiga 500 ma, lo ribadisco, la Commodore assicura la completa compatibilita' con tutto il materiale attualmente disponibile per l'Amiga 1000.

Ed ora parliamo di prezzi (Ahi!Ahi!): premettendo che entrambe le nuove versioni

Amiga dovrebbero essere disponibili non prima della prossima estate, il modello 500 viene attualmente venduto, negli Stati Uniti, ad un prezzo di listino di 750 dollari che comprendono la sola CPU con tastiera implementata e il drive interno da 3 pollici e mezzo, senza il monitor.

Il 2000 costa, invece, circa 2000 dollari e dovrebbe arrivare in Italia prima della versione 500.

Soddisfatti, stimolati, delusi? Beh, sappiate che chi scrive possiede, come molti di voi il "vecchio cassone" (!!!) Amiga 1000 e si e' gia' cacciato le classiche dita negli occhi venendo a conoscenza di queste nuove realizzazioni della Commodore americana.

Ma, che vi devo dire, d'altro canto e' giusto che il mercato degli home e personal computer sia sempre pervaso da una certa instabilita' e da un continuo fermento proprio per stimolare produttori e utenti all'ideazione, la creazione e l'utilizzazione, sempre piu' cosciente e completa, di nuove macchine e nuove tecnologie che vengono inserite ed applicate al mondo dell'informatica.

Del resto, quanti di voi hanno apprezzato, utilizzato e vissuto il vecchio e caro Vic 20 per poi abbandonarlo completamente e passare all'ottimo e decisamente migliore CBM64?!

A presto dunque (speriamo!) una prova su strada di questi due sofisticati personal e...su col morale!!!

PRONTO !! Che ne sara'di tutti i miei amici che hanno........ l'AMIGA 1000 ?

GRAPHIC

MASTER LIBRARY

VOLL. 1/2/3/4

Senza eludere l'attesa di numerosi utenti del Commodore 64 i quali, gia' da tempo, utilizzano ed apprezzano Print Master ecco, finalmente!, quattro nuovi aggiornamenti, ovvero quattro raccolte di motivi grafici utilizzabili appunto con Print Master.

Ad essere sinceri un aggiornamento di motivi grafici per Print Master e' gia' disponibile da qualche mese ma, probabilmente, molti utenti gia' disperavano di vederne di nuovi e stavano gia' disegnando da soli i propri (grazie alla sezione di Print Master definita GRAPHIC EDITOR).

Ed invece ora e' possibile disporre, come detto, di ben altre quattro raccolte di motivi grafici (circa un centinaio per ciascuna raccolta): dunque anche per gli utenti piu' esigenti c'e' la possibilita' di trovare cio' che piu' puo' servire per sfruttare al meglio le possibilita' offerte da Print Master.

- MASTER LIBRARY 1

ALARMCLOCK	GIFTBOX	PATTERNg	SANTACLAUS
ANTIQUECAR	GRADUATE	PATTERNh	SCALES
BELLS	HEART	PATTERNi	SKULL&BONES
BIRTHDAY	HOUSE	PATTERNj	SPACESCAPE
BUNNY	ICECREAM	PEACEDOVE	STORK&BABY
BUTTERFLY	LIGHTBULB	PEN&PAPER	SUNSHINE
CANDLESTICK	MENORAH	PENGUIN	TEDDYBEAR
CAT	MONEYBAG	PIANO	TOPHAT
CHAMPAGNE	NOTES	PIG	TRAIN
COMPUTER	PATTERNa	PUMPKIN	TRUMPET
CUP&SAUCER	PATTERNb	QUESTION	TURKEY
CUPID	PATTERNc	ROBOT	TURTLE
DOG	PATTERNd	ROCKETSHIP	WREATH
DRUM	PATTERNe	ROSE	XMASTREE
FLOPPYDISK	PATTERNf	SAILBOOT	YIN-YANG

MASTER LIBRARY 2

MASTER LIBRARY 2

ANGEL	DUCK	MAIL	ROOSTER
AQUARIUS	EAGLE	MAMA	RUDOLPH
ARIES	FIRE	MANGER	SAGITTARIUS
BASEBALL	FISH	MEMO	SANTA
BASKETBALL	FISHTILE	MIME	SCORPIO
BEE	FLAG	MOON	SKATES
BUNNY	FOOTBALL	NOEL	SLED
CANE	FROG	OWL	SNOW
CAPRICORN	GEMINI	PALS	SNOWMAN
CAROL	GROUNDHOG	PANDA	SPARTAN
CAT	HOLLY	PARTYa	SPIDER
CHEF	HOME	PARTYb	STOCKING
CHICK	INDIAN	PATRICK	STORM
CLOUDS	ISLAND	PHONE	SUITS
CLOWN	JUNIOR	PICNIC	SWIMMER
COOKIES	KAYAK	PISCES	TENNIS
CRANE	KIDS	PLATE	THINKER
DESERT	KNIGHT	RACCOON	TURKEY
DIAMONDS	LAB	RAIN	UFO
DOG	LEO	RAINBOW	VIKING
DRAMA	LIBRA	READER	VIRGO
DREIDEL	LUNCH	ROBOT	WINNER

MASTER LIBRARY 3

ABE	CREST	KEY	SHEEP
ANCHOR	CROSS	KEYBOARD	SHELL
BABY	DESERT	KING	SHIPa
BALLOONS	DNA	KNIT	SHIPb
BAND	DOCTOR	KOALA	SIESTA
BEACH	DOLLAR	MAP	SKI
BIKE	DRAFT	MASON	SOCCER
BOOTS	DRAGON	MECHANIC	SPOOL
BOWL	EASTER	MICROPHONE	STAG
BRUSH	ELECTRICIAN	MICROSCOPE	STAMP
CABLECAR	ENGINEER	MORSE	STAR
CALCULATOR	FISH	MOVIE	TIME
CAMEL	FLAMINGO	NEWS	TOOLS
CAMEO	FOOL	NURSE	TORCH
CAMERAa	FOOTBALL	PAINT	TOTEM
CAMERAb	GAS	PARIS	TRACTOR
CAMP	GEESE	PHARAOH	TRAIN
CANDLE	GEORGE	PHONE	VANE
CAROUSEL	GLASSES	PLANE	VOM
CASHBOX	GOLF	PLANTS	WASH
CAT	GRAPES	PLUMBER	WELDER
CHEM	GUITAR	POT	WHALE
CHESS	HANDS	RACER	WINDMILL
CHIP	INSTRUMENTS	RADIO	WISH
CHISEL	JET	RX	WOODWORK
CHOPPER	JEWEL	SCISSORS	WORLD
CITY	JUKEBOX	SCUBA	
CLOWN	JULY	SEW	
COOKING	KARATE	SHAMROCK	

Chiaramente l'utente non e' obbligato a prendere tutte quattro le raccolte assieme, ma solo quella che piu' puo' interessare: ed e' proprio a questo scopo che si e' ritenuto opportuno allegare l'elenco completo di tutti i motivi grafici di ciascuna raccolta.

E come si puo' vedere da questi elenchi c'e' la possibilita' di accontentare le esigenze di ogni utente, poiche' si trovano i piu' diversi tipi di soggetti che possono interessare.

Come ben si puo' immaginare non c'e' bisogno di aggiungere altro a quanto detto poiche', piu' delle parole, conta cio' che si vede: e, come si puo' vedere dalle illustrazioni che completano questo articolo, l'accuratezza grafica con cui sono stati realizzati questi aggiornamenti e' veramente notevole.

E se gia' Print Master permette una notevole precisione nella realizzazione dei motivi grafici e' anche vero che, nel caso di questi aggiornamenti, molto e' stato senz'altro dato, come cura, da coloro i quali li hanno realizzati: e di cio' bisogna prenderne atto.

MASTER LIBRARY 4

ARTIST	GARGOYLE	SNOWMAN	NO
ATLAS	GAVEL	SOLAR	NOSMOKING
BANK	HAMMOCK	STAR	NUTCRACKER
BAR	HAYSTACK	STOP	OCTOPUS
BEAVER	HERMES	STORM	OFFICE
BIRDHOUSE	HOHO	TAXI	PAN
BOUQUET	HOOT	TEACHER	PANTHER
BULBS	HOT	THUMBSDOWN	PARROT
BUSY	IGLOO	THUMBSUP	PARTRIDGE
CARPET	IRON	TIGER	PAYPHONE
CASE	JACKFROST	TIRED	PEN&INK
CAUTION	JANUS	TREETILE	PENGUIN
CERTIFICATE	KEEPDRY	TRUCE	POODLE
CHIMNEY	KISS	TYPESETTER	POSEIDON
CHUTE	LAMP	UNICORN	PUPPY
COFFEE	LEAF	UP	QUIET
COMMUTE	LEFT	VAMPIRE	RECYCLE
DANCE	LIGHTS	VISA	REGISTER
DRINK	LION	VOTE	REMEMBER
DRIVER	LODGING	WARNING	RIGHT
EXERCISE	LUCK	WEIGHTS	RUSH
EYECHART	MAIL	WHICHDAY	SAFE
FALL	MASTERCARD	WINDOW	SALES
FAMILY	MEETING	WOMEN	SAMPSON
FAUCET	MEN	XMASSONG	SECURITY
FILE	MERMAID	YARDSALE	SHAKE
FIRE	MONEY	YIELD	SHARK
FOOD	MONKEYS		SHOES
FRAGILE	MOTHERHOOD		SKIBEAR
FRESHMAN	MRSUN		SKIER

PRINT SHOP COMPANION

Broderbund

Ecco un programma che sicuramente, e ve lo garantisce che scrive, fara' la gioia di moltissimi affezionati utenti del Commodore 64. Si tratta infatti di un aggiornamento, interessantissimo sotto ogni aspetto, del famosissimo Print Shop edito anch'esso dalla Broderbund.

Sicuramente Print Shop sara' noto a moltissimi lettori poiche' e' stato a lungo uno dei best seller del software (sia nella versione per Commodore che in quella per altri computer, quali Apple per esempio).

Purtroppo pero' questo bel programma ormai iniziava ad accusare i primi segni della vecchiaia (per quanto si possa parlare di vecchiaia, nel caso di un programma): col tempo le esigenze degli utenti si sono modificate e, per contro, a soddisfare tali esigenze sono usciti molti altri programmi emuli del Print Shop, ma anche con molte altre utili funzioni.

Di questi "emuli" , almeno di alcuni, ne abbiamo anche parlato sulle pagine di Commodore Time e certo i lettori avranno avuto modo di apprezzarne le caratteristiche certamente valide.

Ma restava comunque un grosso problema per molti utenti: chi si trovava bene tutto sommato col vecchio buon Print Shop se voleva nuove funzioni purtroppo doveva rinunciare a tutte le biblioteche di immagini che si era creato o rinunciare alle nuove funzioni.

Infatti e' solo da poco che sono apparsi dei convertitori di immagini per usare, ad esempio, motivi grafici fatti col Print Shop in altri programmi; e poi non e' lavoro gradito a tutti fare sempre lunghi lavori di conversione: una conversione talora e' anche accettabile, ma farne di continuo e' noioso.

E questo problema, fino a pochi mesi fa, ha afflitto molti vecchi e nuovi utenti del CBM64: i nuovi per il fatto che, tutto sommato, trovavano in Print Shop un programma semplice ed immediato di uso, i vecchi sia per la ragione anzidetta, sia anche per una questione affettiva.

Ma, come gia' detto, ecco finalmente un bellissimo programma che, oltre a migliorare alcune caratteristiche del Print Shop, ne aggiunge anche di nuove e, certo, inedite anche per altri recenti programmi della stessa categoria.

Anzitutto il programma, che lavora solo su floppy disk, esiste, come del resto vale anche per il Print Shop, in due versioni: una per stampanti Commodore ed una per stampanti Centronics.

Per il momento invece, al contrario di quanto era successo con il Print Shop (anche se a cura non della Broderbund ma di utenti privati), non e' ancora disponibile una versione in italiano: cio' pero' non e' affatto un problema soprattutto per chi gia' usa, da tempo, il Print Shop.

Infatti il P.S. Companion, come il Print Shop, sfrutta dei menu' a scelte successive, con anche delle icone, per cui la conoscenza dell'inglese e' pressoche' inutile.

Comunque e' probabile che tra breve venga distribuita una versione in italiano (se accadesse ve lo faremo sapere).

Come gia' si e' accennato il programma lavora per scelte successive su menu' molto chiari e schematici: per capirci si lavora esattamente come il Print Shop, solo che cambiano le funzioni sia del menu' principale sia dei successivi menu'.

Anche l'impostazione grafica degli schermi e' pressoche' identica a quella del Print Shop.

Vediamo comunque le funzioni disponibili nel Print Shop Companion.

Una precisazione pero' va ancora fatta prima di entrare nel vivo dell'argomento.

Tutto quanto viene fatto con questo programma e' anzitutto integrabile all'interno del Print Shop originario, cosi' da aggiungergli sia le nuove funzioni, sia da ampliargli e migliorargli quelle gia' disponibili.

Questa operazione di integrazione e', ovviamente, guidata dal programma stesso attraverso un apposito comando che serve proprio ad aggiornare il Print Shop.

Pero' la funzione detta CALENDAR, che piu' che un aggiornamento e' una nuova vera e propria opzione per il Print Shop, puo' funzionare anche autonomamente dato che e' possibile arrivare fino alla fase di stampa pur restando all'interno del Print Shop Companion.

Comunque, per chi lo volesse (anche per

utilizzare soprattutto un solo programma), e' possibile, come detto, aggiornare direttamente il menu' principale del Print Shop di modo da possedere gia' l'opzione CALENDAR in esso.

Sempre attraverso l'opzione SETUP del Print Shop Companion e' altresi' possibile aggiornare anche il menu' per la scelta dei font all'interno del Print Shop come pure e' possibile, al contrario, aggiungere alcune informazioni del Print Shop ai menu' di lavoro del Print Shop Companion: questo sempre nell'intento di agevolare, riducendo i passaggi da un programma all'altro, il lavoro dell'utente.

Vediamo dunque le piu' importanti caratteristiche del Print Shop Companion.

Le funzioni cardine, alcune le abbiamo appena menzionate, sono quelle riportate nel menu' principale a cui si accede subito alla fine del caricamento del programma.

Queste funzioni sono: Graphic Editor, Border Editor, Font Editor, Tile Magic, Creature Maker, Calendar, Setup.

A proposito della funzione SETUP, quanto detto poco fa e' piu' che sufficiente, per cui non ne riparleremo piu' in seguito.

Partiamo invece da quella che e' veramente, in assoluto, una nuova funzione rispetto al Print Shop, cioe' quella definita CALENDAR.

Come e' facilmente intuibile, si tratta di una funzione che permette di realizzare dei calendari personalizzati in varie maniere a seconda dei gusti e delle esigenze di ciascun utente.

Il calendario puo' essere sia di tipo mensile, che settimanale (MONTLHLY oppure WEEKLY) ed e' possibile selezionare l'anno in un arco di tempo che va da 1753 al 9999.

Dopo di che si seleziona il motivo grafico, cioe' quella piccola figura che viene utilizzata in vari modi all'interno dei lavori realizzati con programmi come il Print Shop Companion od il Print Shop.

La scelta grafica puo' avvenire tra numerosissime figure.

Anzitutto e' possibile scegliere tra le figure gia' presenti sul disco del Print Shop Companion.

Oppure si possono utilizzare le figure che l'utente ha eventualmente realizzato da solo, sia col GRAPHIC EDITOR del Print Shop, sia con le varie altre opzioni del Print Shop Companion.

Oppure si possono utilizzare, come figure gia' fatte, quelle che si trovavano all'interno del Print Shop o delle sue numerose librerie di aggiornamento dello stesso programma.

Vi e' poi un'altra possibilita', per quanto riguarda questi motivi grafici, che pero' tratteremo piu' dettagliatamente in un prossimo articolo dedicato all'argomento: si tratta cioe' di utilizzare le figure generate con programmi di conversione particolari, quali Icon Factory e Photocopy.

Fatta la scelta del motivo grafico e delle posizioni in cui lo si vuole apporre sul nostro calendario (posizioni prestabilite dal programma o scelte dall'utente), si passa alla fase che prevede la scelta del periodo (mese) e la realizzazione del testo (una riga sotto il nome del mese ed una al di sotto del calendario).

Per stampare il nome del mese ed il testo si puo' scegliere tra i set di caratteri del Print Shop, del Print Shop Companion o di quelli realizzati dall'utente sempre con quest'ultimo programma, il tutto in tre stili ed in due formati diversi.

Dopo di che, come fase finale della composizione, e' possibile anche mettere in risalto, volendolo, particolari giorni (indicandone eventualmente anche il motivo per cui tali giorni sono importanti).

Alla fine si puo' poi stampare il tutto con un procedimento che e' identico a quello che avviene all'interno del Print Shop.

Ovviamente, sempre come avveniva con Print Shop, e' possibile stampare anche piu' copie.

Consideriamo ora le altre funzioni o sezioni di lavoro del Print Shop Companion.

Partiamo con la prima che ritroviamo nel menu' di lavoro iniziale, cioe' con il Graphic Editor che suonera' familiare agli utenti del Print Shop.

Tale funzione, infatti, si ritrovava anche nel Print Shop ed offriva la possibilita' di realizzare i motivi grafici da utilizzare nel programma stesso.

Nel Print Shop Companion tale funzione permette di fare la stessa cosa solo che, per questo scopo, ora sono disponibili per l'utente delle nuove funzioni che rendono piu' agevole il lavoro.

Tra queste funzioni ritroviamo per esempio le primitive grafiche che di solito si trovano solo nei veri e propri tool grafici, ma che fanno comodo anche per disegnare in aree di dimensioni ridotte, poiche' rendono estremamente precisa e veloce la realizzazione di nuovi motivi grafici.

Come primitive grafiche abbiamo linee (LINES), raggi (RAYS), quadrilateri (BOX), circonferenze (OVAL).

E, per chi vuole curare anche i minimi particolari dei propri lavori, e' possibile sovrapporre anche ad un disegno di dimensioni cosi' ridotte come i motivi grafici delle scritte grazie alla funzione TEXT.

E' poi possibile campire delle aree del motivo grafico con un retino (PATTERN), a scelta tra ben 17 tipi diversi, grazie alla funzione detta FLOOD FILL.

E' disponibile anche la funzione di ribaltamento, sia rispetto all'asse verticale che orizzontale (FLIP HORIZONTAL, FLIP VERTICAL), oppure quella di conversione negativo/positivo o quelle di scorrimento dell'intera figura (SCROLL).

Per realizzazioni invece piu' di fantasia, vi e' la funzione per introdurre una specularieta' nell'area di lavoro.

Praticamente l'area di lavoro e' divisa in due o quattro parti e si disegna solo su una di esse: contemporaneamente ed automaticamente lo stesso disegno viene riportato, specularmente, anche sulla/e altra/e aree.

La scelta e' tra specularita' destra/sinistra, sopra/sotto e tutte due combinate (doppia specularita' e percio' quattro aree).

Ovviamente quanto viene disegnato puo' essere annullato in qualsiasi momento oppure e' possibile salvarlo per usarlo con il Print Shop od il Print Shop Companion.

E' possibile anche richiamare motivi grafici gia' realizzati apportando eventuali modifiche.

Per apprezzare il risultato finale e' possibile anche stampare il motivo grafico.

Per ampliare le possibilita' offerte dal Print Shop, o per sfruttare appieno il Print Shop Companion, vi e' la funzione detta Border Editor che permette appunto di creare o modificare i bordi di suddetti programmi.

Il lavoro viene svolto in due fasi distinte. Nella prima vengono realizzati i moduli che compongono il bordo: un bordo e' infatti composto da un modulo angolare e da due mediali (uno orizzontale ed uno verticale), il tutto preso quattro volte.

Per fare cio' si dispone della funzione per tracciare o cancellare dei punti e di quella di ribaltamento orizzontale e/o verticale.

La seconda fase prevede, invece, l'assemblaggio dei vari moduli e le eventuali modifiche della cornice in toto.

Alla fine, se il lavoro ci soddisfa, magari dopo averlo anche stampato per valutarlo meglio, e' possibile salvarlo; parimenti i bordi fatti possono essere caricati per rivenderli ed eventualmente modificarli.

Molto interessante e, soprattutto, utile e' il Font Editor.

L'utente praticamente puo' modificare sia i font (set di caratteri) del Print Shop, sia quelli che vengono del Print Shop Companion, oppure puo' crearsene di nuovi, ovviamente compatibili col Print Shop e col Print Shop Companion.

I comandi principale permettono di gestire i font completi, ovvero i font possono essere caricati e salvati oppure, per l'uso successivo con Print Shop dei nuovi font, e' possibile creare una nuova lista di font che verra' sostituita al posto di quella vecchia (quella che e' disponibile col Print Shop quando viene usato all'inizio).

Tutto cio' e' piu' difficile da dirsi di quanto in realta' non sia.

L'altra sezione disponibile con FONT EDITOR e' invece quella che permette la realizzazione, o la modifica, dei font.

I comandi disponibili sono quelli necessari a fare un lavoro completo di editor.

Si possono inserire o cancellare punti nell'area di lavoro (corrispondente alle dimensioni massime di un singolo carattere).

E per facilitare la realizzazione di caratteri che siano graficamente corretti e' possibile evidenziare due linee di indice o registro che dir si voglia (INDEX LINES): queste due linee delimitano, in pratica, le dimensioni di un carattere standard mentre sopra e sotto esse si trovano solo i caratteri discendenti od ascendenti.

Se pero' serve e' possibile modificare la posizione di queste due linee di indice (ADJUST INDEX LINES).

E se lo si desidera e' possibile stampare il singolo carattere per rendersi meglio conto di quello che sara' il risultato finale; di pari e' possibile anche stampare l'intero font per potersi creare, per esempio, un catalogo su carta di tutti i font disponibili o per altri scopi.

Altra funzione, non del tutto inedita poiche' simile allo Screen Magic del Print Shop, e' quella definita come Tile Magic.

Essa consiste in un caleidoscopio che occupa un'area delle dimensioni di un motivo grafico.

Avviato tale caleidoscopio e' possibile cambiare automaticamente le forme durante lo scorrimento delle sequenze: quando si ottiene l'effetto desiderato, o che piu' piace, e' possibile bloccarlo, "congelarlo" (FREEZE) e salvarlo come motivo grafico.

In seguito sara' poi possibile, desiderandolo, apportagli delle modifiche attraverso il GRAPHIC EDITOR o del Print Shop o del Print Shop Companion.

Infine, sempre connessa al GRAPHIC EDITOR, vi e' una sezione piuttosto curiosa e simpatica definita Creature Maker che permette di creare delle strane creature da utilizzare come motivi grafici.

I comandi disponibili in questa sezione sono ridotti al minimo, ma certo permettono di dare sfogo alla fantasia.

Ogni creatura e' composta da testa (HEAD), corpo (BODY) e dalle gambe (LEGS): ebbene per ciascuna parte e' possibile scegliere tra dieci soggetti diversi con ben 1000 possibili abbinamenti!

I soggetti sono i seguenti, tutti ovviamente molto fantasiosi e simpatici: MONKEY, OUTLAW, GNOME, CLOWN, HUBO, ELEPHANT, MOUSE, GHOST, FRANK, RABBIT.

Da quanto detto (se lo spazio non fosse tiranno e per non sacrificare le altre sezioni della rivista come e' giusto) ci sarebbe ancora molto da parlare riguardo al Print Shop Companion, non tanto per descrivere altre funzioni (non si e' tralasciato nulla, sia chiaro!), quanto piuttosto per ampliare ulteriormente la descrizione data.

In ogni caso una cosa spero sia chiara: il Print Shop Companion e' un programma che ci voleva proprio per coloro i quali hanno sempre apprezzato il Print Shop, per i motivi detti all'inizio, ma che ormai lo trovavano un po' insufficiente per alcuni lavori.

E forse servira' anche a far conoscere ed apprezzare il Print Shop a quanti si avvicinano al Commodore 64 solo ora: la filosofia del programma, lo ripeto, e' la stessa del Print Shop ovvero estrema facilita' d'uso anche per i lavori piu' elaborati ed utilita' per tutti gli utenti, anche nel caso che ci si voglia semplicemente divertire col proprio CBM64.

E per finire un messaggio per tutti coloro che vorranno provare il Print Shop Companion: scriveteci pure per dire le vostre impressioni sul programma e magari per dare consigli ad altri lettori (allegando anche delle prove pratiche).

Un ciao ed un arrivederci a presto su queste pagine.

CESARE SCHIAVON

FUJITSU PRINTERS
per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Milano Tel.02/6705774-6706384
DX2100
DX2200
Stampanti a 9 aghi
Versatili e silenziose
— Alta produttività (110 lpm) con basso livello di rumore (55 dB).
— Semplice kit di trasformazione per stampa a colori.
— Stampa multimodale · draft, near letter quality, grafica.
Le stampanti FUJITSU DX 2100 e DX 2200 stampano in Draft Quality a 220 cps. La stampa in Near Letter Quality è facilmente selezionabile da pannello operatore. Il foglio singolo viene caricato automaticamente senza rimuovere il foglio continuo. Un alimentatore di fogli singoli è collegabile opzionalmente. Da pannello operatore possono essere selezionate diverse modalità operative.
La interfaccia Centronics e RS 232 C sono facilmente intercambiabili tra di loro.
La stampante DX 2100 stampa 80 caratteri per riga (10 cpi).
La stampante DX 2200 stampa 136 caratteri per riga (10 cpi).
Entrambi i modelli offrono una affidabilità elevatissima 6000 ore MTBF di power on.
FUJITSU

3' PC FORUM

Anche quest'anno ha luogo, in uno dei piu' importanti centri commerciali di Milano, la rassegna denominata PC Forum che giunge cosi' alla sua terza edizione.

Si tratta di una mostra interamente dedicata all'hardware e software dedicato ad IBM e compatibili che spazia dalla presentazione delle nuove macchine e dei nuovi modelli di personal e home computer , progredendo attraverso le nuovissime realizzazioni software fino ad illustrare una vastissima gamma di periferiche piu' o meno dedicate a questi sistemi.

Al GIRASOLE di Milano Lacchiarella, dunque, dal 18 fino al 20 di Marzo, potremo raccogliere moltissime informazioni su tutto quanto sta per offrirci l'intera produzione mondiale di questo settore.

A questo proposito, in esclusiva, eccovi alcune prelibate anticipazioni raccolte dai nostri, pressoche' onnipresenti (ed onniscenti!) inviati speciali.

A farla da padrone al 3' PC Forum, infatti, pare essere la rinomata Citizen che presenta la sua nuova gamma di stampanti che include anche alcuni modelli al laser dedicati a tutti gli utenti piu' esigenti.

Punta di diamante della produzione Citizen e' la stampante HQP-45 dedicata a tutti i sistemi piu' evoluti, grazie alle interfaccie Centronics e RS232C incorporate.

Questa stampante pero', si differenzia da tutte i precedenti modelli in quanto presenta la possibilita' di riprodurre qualsiasi carattere di stampa desiderato, senza, per questo, comportare necessariamente un duro e complicato lavoro di preprogrammazione e settaggio da parte di ogni utente.

La HQP-45 infatti, oltre a stampare tutta la gamma dei caratteri previsti in un qualsiasi Wordstar o Word che si rispetti, puo' essere facilmente predisposta per creare documenti in stile Roman, Helvetica, Optima, Futura, Univers e cosi' via, fino all'infinito, senza nessun problema di programmazione.

Vengono infatti vendute separatamente, a costi molto bassi, delle speciali cartuccie, delle dimensioni di una carta di credito, che, inserite nello slot frontale dell'HQP-45, permettono un immediato utilizzo dello stile di scrittura e stampa in esse residente, rendendo obsoleti e superati i vari microswitch programmabili, presenti nei modelli del passato.

Queste IC Font Card vengono immesse sul mercato contemporaneamente con la stampante in questione, offrendo cosi' a tutti gli utenti una vera, completa e versatilissima periferica destinata a migliorare incredibilmente i risultati ottenibili con qualsiasi tipo di software utilizzato.

Infinite variazioni di caratteri di stampa a parte, la HQP-45 esce di fabbrica con il Courier 10 ed il Prestige Elite 12 di serie e puo' tranquillamente raggiungere la velocita' di 200 caratteri al secondo nel modo Draft, 132 per la stampa in Correspondence Quality e 66 in Letter Quality.

La testina di questa nuova Citizen e' a 24 aghi e presenta uno speciale rivestimento termico unico nel suo genere.

E' garantita per 200 milioni di punti (!) e per sostituirla, come dicono i responsabili della Citizen americana, non avrete bisogno di un tecnico specializzato o di un ingegnere!

Anche un bambino, infatti, puo' rimuovere la testina e rimpiazzarla con una nuova, nel giro di pochi minuti.

Inoltre questa stampante e' stata realizzata con tecniche davvero innovative che ne permettono un utilizzo prolungato senza per questo comportare diminuizioni della resa, perdita della qualita' di stampa o problemi inerenti al surriscaldamento.

La HQP-45, infatti, grazie ad uno speciale ed originalissimo sensore termico incorporato, puo' stampare, ad esempio, un documento di 70 pagine ed oltre, corredandolo di grafici "a torta" e tridimensionali,permettendo l'uso di ben 8 diversi tipi di caratteri europei, producendo, subito dopo, 2000 etichette adesive per spedirlo in tutte le parti del mondo!

Il tutto senza minimamente intaccare o diminuire le ottime e davvero stupefacenti prestazioni di stampa, dalla prima fino all'ultima pagina.

Il buffer della HQP-45 e' di 24K e tutti i microswitch che sono incorporati alla stampante, qualora si voglia intervenire

manualmente senza ''uso dell IC Font Card, sono posti in uno speciale vano frontale molto comodo e decisamente piu' accessibile all'utente.

Anche per tutti gli utenti piu' "praticoni" ed esigenti la Citizen ha fatto le cose in grande, evitando noiosi e lunghi tempi di programmazione e settaggio a causa della scarsa accessibilita' degli switch, spesso posti dietro o internamente alle stampanti.

Insomma la HPQ-45 si presenta come la vera stampante del futuro, destinata, stando alle premesse, a schiacciare la concorrenza.

Analogo interesse lo offre la nuova stampante laser Citizen Overture 110.

Questo eccezionale modello, infatti, offre una vastissima versatilita' ed affidabilita', unita alla silenziosita' e alla perfetta efficienza di una stampante laser.

Puo' creare ben 56 diversi tipi di carattere di stampa, residenti in memoria gia' al momento dell'acquisto e permette l'utilizzo di una vasta gamma di formati di carta dall'A4 all'A6.

Poche altre macchine di questo genere possono offrire le ottime prestazioni dell'Overture 110.

E' possibile, infatti, creare un documento combinando il carattere Italico enfatizzato per le intestazioni, con sottolineature, caratteri condensati e mille altre composizioni, mantenendo automaticamente la stampa proporzionale di ogni parte della pagina in via di creazione.

La Overture 110 possiede le due interfaccie della HPQ-45, un buffer di 384K a disposizione dell'utente e una velocita' di 10 pagine al minuto.

Se la Citizen dunque, presenta dei veri e propri gioielli, l'IBM non sara' certo da meno a questo 3' PC Forum.

Il famoso "Big Blue", infatti, ha voluto personalmente potenziare ed espandere questo Salone della Microinformatica Professionale a molti espositori assenti nelle edizioni passate, proprio per permettere ulteriori modalita' di confronto fra le produzioni delle varie industrie del settore, tutte strettamente dipendenti allo standard IBM e affini.

Non mancheranno di certo i nuovi modelli di "Charlot" tra cui il rivoluzionario PC Ventiquattrore che sta per imporsi sul mercato fra la esigua gamma di personal portatili.

Gia' presentato negli States, in occasione del Winter Comdex, svoltosi a Los Angeles lo scorso Aprile, il PC Ventiquattrore e' atteso, anche nel nostro paese, con molta curiosita'.

Dotato di microprocessore 80C88 (versione C-MOS, a basso assorbimento rispetto al noto 8088), questo nuovo portatile ha quattro

schede da 128 Kbyte ciascuna che offrono all'utente una memoria standard di 512Kbyte.

Con un piccolo accorgimento, da parte degli utenti piu' smaliziati, e' possibile aggiungere un'ulteriore scheda da 384 K sostituibile alle ultime due da 128 K.

In questo modo si possono ottenere tutti i 640 K gestibili dal DOS.

Ma la concorrenza non manchera' di certo al 3' PC Forum e, gia' da ora lo possiamo affermare, si trattera' di un tipo di concorrenza molto corposo ed agguerrito.

La Toshiba, ad esempio, ha presentato, in quel d'oltreoceano, la sua versione portatile ispirata al PC Ventiquattrore, denominata T1100 Plus.

La memoria standard di questo portatile prevede 256Kbytes espandibili, com'e' logico, fino ai soliti 640.

Inoltre il T1100 possiede un microprocessore 80C86 che puo' essere modificato da 4.77 MHz a 7.16 MHz di frequenza.

La Zenith, dal canto suo, presenta un'ennesima versione di questo standard portatile con il suo Z-181.

Questo modello possiede 640Kbytes iniziali e, in piu', presenta uno speciale programma residente su ROM denominato MPM-180; questi non e' altro che un'ottima routine che, ispirandosi molto da vicino al programma Debug della Microsoft, contiene particolari opzioni di debugging e advanced hardware diagnostic, davvero invidiabili.

Infine, anche la Bondwell commercializza il suo portatile Bondewell 8 che, oltre a presentare la configurazione standard di 512K non espandibili, possiede un solo disk drive da 3-1/2 pollici, invece dei due inseriti negli altri tre PC portatili.

Inoltre il Bondwell18 possiede un programma per comunicazioni gia' inserito, denominato Modem 8 utilizzabile assieme all'analogo modem gia' inserito in questo portatile.

Come vedete le novita' non mancano e tenete conto che in questo articolo si tratta di semplici anticipazioni.

A questo proposito cercheremo di offrire qualche dettagliata prova su strada di tutto cio' che sara' possibile reperire dopo questo PC Forum, continuando questo discorso nei prossimi numeri.

Per tutti coloro che non potranno intervenire, Commmodore Time sara' presente a Forum e quindi, non disperate: sui prossimi numeri sviscereremo tutti i segreti e le novita', mettendo davvero a nudo ogni aspetto di questa importante rassegna.

Al 3' PC Forum o sulle pagine della nostra rivista, quindi, una sola parola: arrivederci!!!

IDENTIKIT DEL PC FORUM

Data: 18/19/20 marzo 1987
Luogo: Il Girasole - Milano Lacchiarella
Superficie totale: 5.200 Mq.
Superficie espositiva netta: oltre 2000 Mq.
Settori di attivita:
- Prodotti Software applicativo
- Servizi Professionali
- Informatica distribuita e prodotti "chiavi in mano"
- Servizi di elaborazioni dati
- Microinformatica (costruttori e distributori Hardware)
- Servizi di formazione
- Prodotti di concessione

Sara' incrementata l'area dedicata alle conferenze con particolare riguardo alla sezione software e servizi.

GLI ESPOSITORI DEL PC FORUM NELLE PRECEDENTI EDIZIONI

ANALOG DEVICES
ANKER DATA SISTEMI
ARTIFICIAL INTELLIGENCE SOFTWARE
ASEM
B.H.S.I.
BITS&BYTES
C&K COMPONENTS
CEDAT SISTEMI
CENTRONICS
COMMODORE GAZETTE
COMMODORE COMPUTER CENTER
COMMODORE ITALIANA
COMPOSOFT PCL
COMPUTER & OFFICE
COMPUTER SHARING NORD
CONDOR ITALIA
D.P.I.
DATA OPTIMATION
DATACONSYST
DATALOG
DATALOGIC
DIDAEL
DIGITRONICA
DIVERSIFICATE VENCO COMPUTER
DYLOG ITALIA
E.C.M.
EASY SOFT
EDI SOFTEC
EDICONSULT
EDITRICE IL CROGIOLO
EDITRICE MILANOFIORI
EDS
EIDOS
EPSON-SEGI
ESA COMPUTER & SOFTWARE
ETNOTEAM
EUROTECH ITALIA
FACIT DATA PRODUCTS
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
GRUPPO EDITORIALE SUONO
HARD & SOFT SYSTEMS
HEWLETT-PACKARD
HOMIC PERSONAL COMPUTER
HONEYWELL I. S. I.
IBM ITALIA
INFOGRAF
IPIERRE
ITALTEL TELEMATICA
ITALWARE
JACOPO CASTELFRANCHI EDITORE
LIFEBOAT ASSOCIATES ITALIA
LOGOL SYSTEM
MANNESMANN ITALY
MASSON ITALIA EDITORI
MLP
NUOVO BANCO AMBROSIANO
OMEGA DATA
OPC
PC SYSTEMS
PERIMEL
PLANNING
POINTER SISTEMI
POLAROID ITALIA
PRAGMA SOFTWARE
RAVECO LINE
S.H.R.
SAPES NORD
SARIN
SCT ITALIA
SEAT SARIN
SEDAGRAF
SELTERING
SERCOM ITALIA
SIRIO INFORMATICA
SISTEX
SOFTWARE EXPRESS - PC EXPRESS
SOIEL INTERNATIONAL
SOUTHERN EUROPEAN COMPUTER
SPERRY
SPL ITALIA
STEP
SYNTAX
T.A.M. COMPUTER
TC INFORMATICA
TECAD
TECHNITRON
TECNICHE NUOVE
TECNIMEDIA
TELCOM
TECOM VIDEOSYSTEM
UFFICIO STILE
VTR
TRANSIT DATA SISTEM
TRUST INTERNATIONAL

Il terzo PC Forum e' organizzato

dalla

ATTENZIONE !!!

Siamo spiacenti di informarVi che, a partire da questo numero non verranno più effettuati abbonamenti, alla rivista "COMMODORE TIME", in quanto si sono verificati spiacevoli inconvenienti a causa delle poste.

Informiamo che per la richiesta dei numeri arretrati della rivista, troverete una apposita cedolina. Il costo del numero arretrato è di LIT. 9.000 + 3.000 di spese postali.

Troverete sempre presso la più vicina edicola, il Vostro COMMODORE TIME.

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Richiesta arretrati: ______

Nome e Cognome ______

Via e Numero ______

Cap Provincia e Città ______

N° Telefono ______

DESIDERO RICEVERE L'ARRETRATO/I N° ______
DELLA RIVISTA "COMMODORE TIME".

Data ______ *Firma* ______

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME......................
VIA e NUMERO ....
CAP e CITTA' .... *(PROVINCIA)*.....
N° di TELEFONO.....................

TESTO MAX 25 PAROLE ....
....
....
....

DATA...............
NOTE.............................
....

SOCIO: si☐
no☐ _(barrare la casella informativa)-

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME- - - - - - - - - - - - -
via e numero- - - - - - - - - - - - -
cap e città- - - - - - - - - *(provincia)*- - - - -
n° telefono- - - - - - - - -

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
-
-
-
-

DATA- - - - - - - *firma*- - - - - - - - -
firma del genitore se minorenne- - - - - - - - -
pagherò contrassegno o vaglia postale ☐
allego assegno circolare o bancario . ☐

ABBONAMENTI

ACQUISTI

ANNUNCI

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A

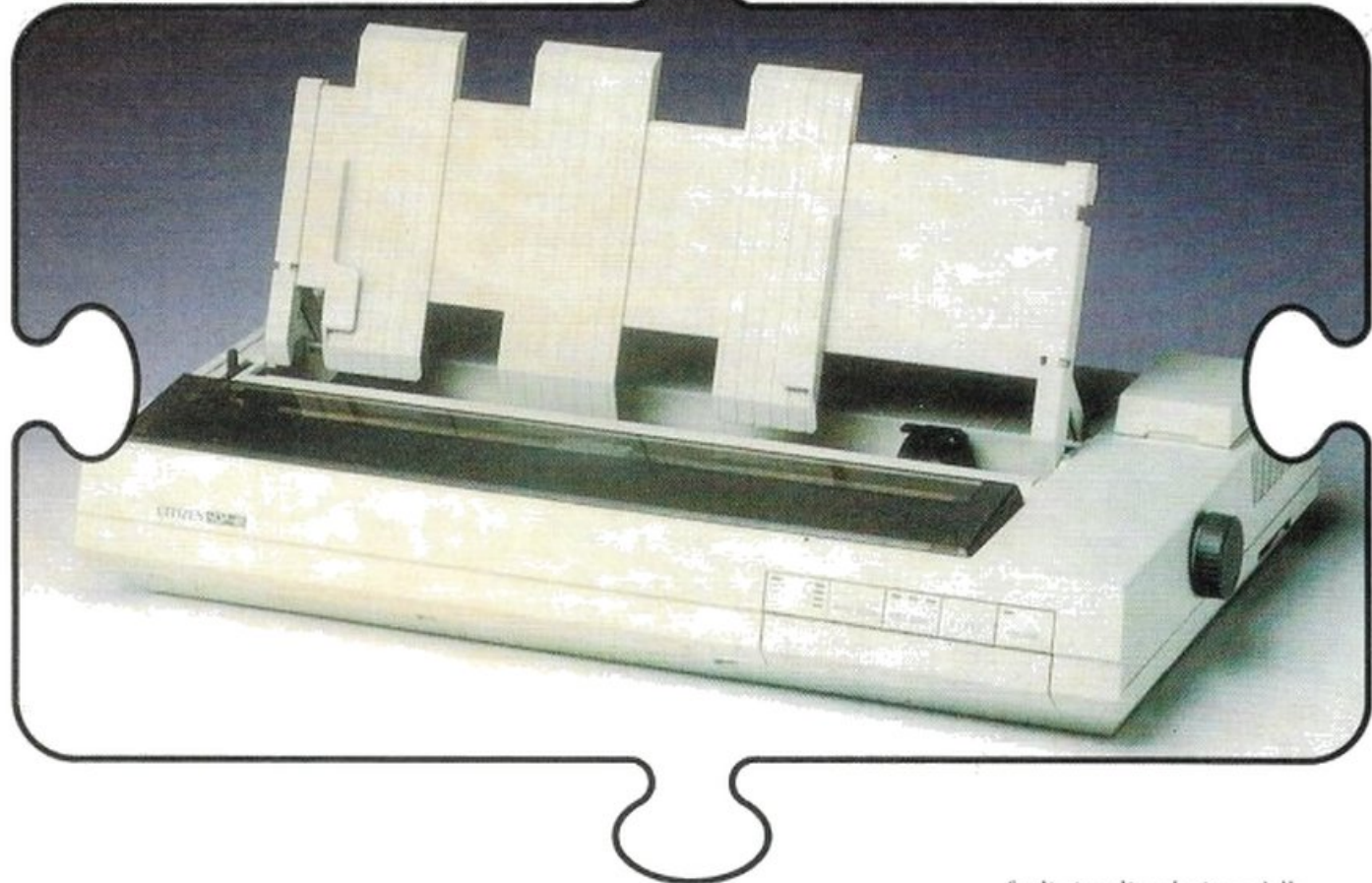
GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

CITIZEN

La stampante Citizen HQP 45, di recente annuncio, è un modello a matrice di punti con testina a 24 aghi. Le sue caratteristiche salienti sono: velocità di stampa di 200 cps (caratteri per secondo) in modalità draft, 132 cps in alta definizione e 66 cps in letter quality; sistema di trascinamento incorporato; compatibilità con Diablo 630, e QUME; emulazione IBM ed Epson con schede opzionali a circuito integrato; interfacce standard parallele Centromics e Seriale RS232; buffer di 24 K; doppio alimentatore automatico di fogli singoli; selezione delle modalità di stampa da pannello di controllo; interruttori DIP montati frontalmente; fonts di caratteri addizionali su schede incorporanti un circuito integrato.
Robusta, di elegante design e di massima affidabilità, la Citizen HQP-45 si pone al vertice nel settore delle stampanti a matrice di punti ed è la macchina ideale per tutte le applicazioni di word processing.
HQP-45, caratterizzata da un rapporto prezzo - prestazioni senza confronti nella sua fascia di mercato, viene distribuita dalla Telav International con garanzia di due anni.

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Milano Tel.02/6705774–6706384

AEGIS
DEVELOPMENT